

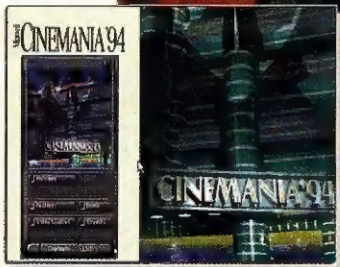
Számítástechnikáról mindenkinek

PC-X MAGAZIN

I.évf. 1.sz. 1994. Szeptember Ár: 177 Ft



CD-lexikonok



Hollywood VGA-ban



Tie Fighter



Játérvá nyerhetsz
félmillióért!

Újra itt vagyunk!

A mikor májusban felvetődött a lap gondolata, még nem tudtuk pontosan, milyen is lesz a PC-sek első "user"-magazinja. Mostanra azonban úgy tűnik, a kitartó külsősök és a belső szerkesztők állhatatos munkája eredményeként összeállt az anyag.

A PC-X-et mindenkinek ajánljuk:

- azoknak, akik komolyan gondolják, mert hasznos és mégis könnyed információtár (multimédia, grafika, modem, programozás témában szakértőink között találod Giraffet, Richfielder-t és Sam Joe-t)
- azoknak, akik játszanak, mert lapunkba a legfrissebb szoftverek ismertetői kerülnek, a legjobb magyar teszterek (többek közt Pellus és Sorell) tollából.
- akiket más is érdekel, mint például a filmek, lemezek és a demok világa. (Itt Gyú Bácsi, Comiga, Newlocal, Cool A, és a Tom a túravezető)

Persze reméljük, hogy a magazin két fellelős szerkesztője (Mr. Chaos és Shy) sem ismeretlen a számítógépesek fülének.

A lapot nektek készítjük, ezért szeretnénk, ha megírnátok a véleményeteket. Címünk: PC-X, 1536 Budapest, Pf 386.

Óriási előfizetési akciónkat a 24. oldalon, a több mint 700.000 forint összdíjazású grafikai pályázatunkat az 50. oldalon találod!

Shy és Mr. Chaos

GAMEPORT

- 4 ● Hotline News
- 6 ● Tie Figter
- 10 ● Reunion
- 13 ● Star Wars Chess

TARTALOM

- 14 ● Flipperológia
- 17 ● Al-Qadim
- 20 ● Outpost
- 22 ● Settlers

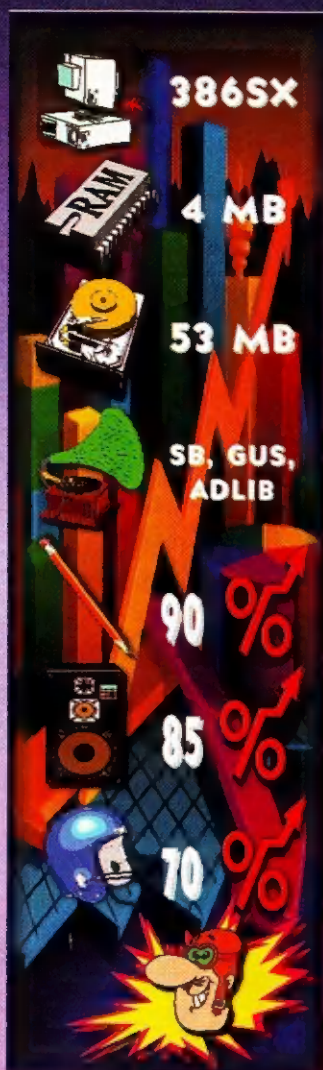


IDG
HUNGARY

- 25 Fantasy
- 26 Film-világ
- 27 Flintstones
- 28 Music-City
- 30 Wizard's
- 31 Demo-Zóna
- 50 Art Gallery

Premier

LOM



Pilométer bemutatkozik!

Lapunk végre megvalósítja a régi igényt: "Információt a gépszükségletről!"

Pilométerünk vizsgálja a minimum konfigurációt, a RAM és winchester igényt, valamint a hangkártya kompatibilitást.

A kis ceruza a grafika mérceje, a zenéért a hangláda felelős, a játszhatóságot pedig a sisak szimbolizálja.

Az összegzésre lapunk Captain Pécei'x-et kérte fel, aki négy kategóriában grimaszol majd a programok után:

1. Szuper, szinte tökéletes..
2. Nekem tetszik...
3. Szódával még talán...
4. Jaj mamám, ezt miért?...

Mélyviz

(Csak ászoknak!)

- 32 Microsoft-ware
- 35 Demo programozó
- 36 Pascal CD-ROMboló
- 38 Mode(m) módi
- 40 Dr. Midi
- 42 IBM OS/2 trükkök
- 44 Corel 5.0
- 48 Hardware teszt

PC-X Számítástechnikai Magazin

Kiadja az IDG Magyarországi Kiadó KR.

Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató

Felelős szerkesztők:

Bognár Ákos (Mr. Chaos) és Turcsán Tamás Péter (Shy)

Műszaki vezető: Mészáros Tibor

Címlap: Kondákor László

A szerkesztőség címe: 1012 Bp., Márvány u. 17.

Telefon: 156-3211/254, 290. Fax: 156-9773

Postacím: 1536 Budapest, Pf. 386

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG

MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.

Ára: 177 Ft, fél évre 972 Ft, egy évre: 1944 Ft.

Hirdetésefvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség

Nyomás, kötészet: Kossuth Nyomda

Felelős vezető: Székely Károly vezérigazgató

A megrendelés száma: 94 0663

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítéchnikai szaküzletek.

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges.

Design copyright by Shy & Mr.Chaos

HOT LINE

A Coctel Vision, függetlenségét megtarva beolvadt Sierra-családba. Kiadják a King- és Space Quest rajongók részére a programok gyűjteményét CD-n

A Betrayal at Kronor szerintem a legjobb RPG volt, amivel játszhattam az elmúlt években. Most ez is CD-re kerül.

Even More Incredible Machine címmel katasztrófaszerű logikai örület jelenik - meg szintén CD-n.

Kevés a hírünk az Alien Legacy-ről, de már a cím is elég izgalmas. A sportörülteknek egy baseball és egy amerikai focival (FPS Baseball, FPS Football) programmal kell átvészelni a foci vb. utáni sötét időszakot.

Stratégia a Sierrától? Majd meglátjuk szeptemberben, ugyanis ekkor jelenik meg Battle Bugs.

A Saga of Aces a Red Baron, az Aces of Pacific és a Aces over Europe gyűjteményes CD-je.

Gyönyörű szimulátor-újdonság az Aces of the Deep. Az Outpost jövőjéről a leírásban olvashatsz.



Gremlinék Háza táján is nagy a nyüzsgés. A megasztár Zool nyomába szegődött Lital Divil. "Nekem tetszik!"

Az igazi örömet azonban a Desert Strike és a Jungle Strike

megjelenése szerezte szerkesztőségünknek. Az eddig csak Amigán illetve konzolon megírt játékokra szeretnénk később nagyobb terjedelmet is biztosítani.



A Zool 2 is rombolja már a gépeink mellé rendszeresített joystickokat és a számítógépek fáradt idegrendszerét.

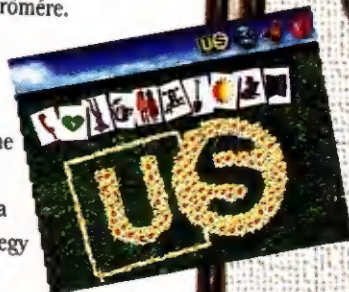
Ha szeretnél Gremlin ajándékokat, megiegyebet, lapozz a 24. oldalra, és játssz velünk!

Eszeveszett munka folyik a híres Interplay szoftver-házban. A minap érkezett előzetesek szerint hamarosan nagy-szerű programokkal színesítik a kínálatukat. Elsőként a Dungeon Master második részéről - a Legend of Skullkeep-ről - néhány szó. A tervek szerint rövidesen befejezik a legősibb szerepjáték (1987-ban jelent meg ez az RPG) mai ízlésnek is megfelelő folytatását. A 256 színű fantasztikus grafikáról, labirintusokról, külső világról és hatékony automap funkciókról remélem rövidesen mi is kézzel fogható bizonyítékokat kapunk. Mi addig is csak epedezhetünk egy igazi fantasy után.

Krimi-rajongók figyelme! Akinek eddig nem vacogott a foga, annak készül a Philips Media által készített pszichothriller, a "Voyeur". A játék felvonultat mindent, amelyet egy igazi Hitchcock-fan élvezhet. A program még egy csepp erotikát is tartogat a játékosok legnagyobb örömére.

A végére pedig egy geg a Dinoszauros-láz utözöngéjeként.

Zombie Dinos from the Planet Zeltoid címmel készül az év agyborulata. Természetesen itt is a csúnya dínóktól kell megmenteni a földet. Plusz egy érdekesség: abszolút titkos még a Peter Gabriel's Secret World. A mester műhelytitkaiba az év végén tekinthetünk bele. Remélhetőleg.



NEWS

Egyik kedvenc kis kiadónk, a Krisalis most is megörvendeztette tesztterink szívét terveivel. Éppen most jelent meg a Manchester United Premier liga szinte

örökzöld foci menedzserével. Sokat nem foglal a négy megás csőpség, és így a VB után talán nagyobb a kereslet a focira, mint korábban - jobban labdába rúghat a gyűjtőknél is. Következő számunkban talán szentelünk rá egy oldalt. A már megjelentek után szeptemberben

kerül piacra a Hannibal angol verziója.

A híres hadjárat stratégiaként élvezhetjük az ókor hadviselését.

Meglepetésnek tartogattam a csemegét a végére. Októberre ígéri a Ring's of Medusa Gold-ot. A régi jó szerepjáték megújulva, megszépülve kerül elénk. Nemcsak szebb, de izgalmasabb és jobb is lett! A kereskedelem, a harc és a stratégia rajongóinak ajánlott.

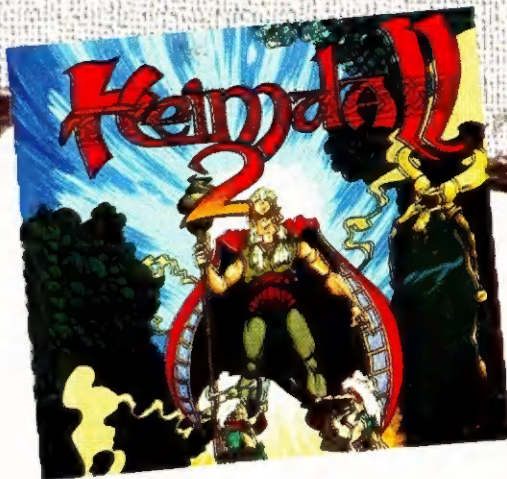
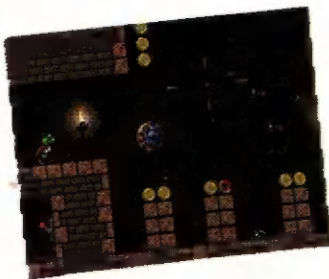


Team 17. Szeptemberben jelentetik meg az Overdrive autóversenyt, a King Pin-t (bowling, renderelt 3D animációkkal, CD-ROM-on), és minden idők legjobb lövöldözését, az eddig csak Amigára elkészített Project-X-t. Októberben jön a CD32-ről átkonvertált Ultimate Body Blows (256 színben, digitalizált dumákkal, 16 track zenével).

Állítólag hamarosan bemutatják PC-re is a nagy sikerű Super Frog-ot! Az örökzöld béka végra a PC tulajok idejét is rabolja majd. Mint minden Team 17 program, ez is egyszerű, jól játszható és szimpatikus.



Az Amigára megjelent Banshee (gyönyörű lövöldözős shoot-em up), a Dragon Stone (fantasy) és a Skeleton Crew (sci-fi) PC verzióiról nem szól a fáma.



A Heimdall 2 nagy sikere után gyorsan lépett a Core Design. A CD térhódítása miatt piacra dobta ezt a verziót is.

Szeptemberi megjelenésre tervezik a "Universe" című szépséget. A jövőben játszódó galaktikus odyssea a "Curse of Enchantia" alkotóit dicséri. Az "Én, Boris, a földi hős épp csak beugrottam ebbe a párhuzamos világba, majd a megmentése után hazugrom kávézni!" típus már ismert a Sierra Space Quest - Roger Wilco 33-ból. Már egy kicsit unom az ilyen humoros játéko-

kat. Lehet, hogy azért mert nincs Sierra-agyam. Ettől még lehet, hogy jó. Az Amigára megjelent

Azt hiszem, a címet elolvasva egyetlen X-Wing rajongónak sem kell magyarázni, miről is van szó. Rengeteg újságban beharangozták már ezt a játékot, de most már tényleg meg is érkezett. Sajnos nem éppen a legolcsóbb programok között található (Angliában közel 50 fontot kértek érte, ebből nagyjából megbecsülhető a magyarországi ára is).

A játék tulajdonképpen nem tér el lényegesen fent említett őseitől, csak éppen szebb és jobb lett (az előbbi vitathatatlan, az utóbbi az én véleményem, amit majd részletesen kifejtek a cikk végén). Akinek sikerült végigjátszania az X-Winget, annak a műszerek kezelése nem sok gondot okozhat, eltekintve néhány apróbb újítástól, amikre még szintén kitérek.

A leírás közben itt-ott elszórok néhány apró információt a gépkönyvből, hogy azok is végigolvassák a leírást, akik profi X-Wingesek. Termé-

TIE FIGHTER WARS

szetesen nem térek ki mindenre (például az összes hajótípus minden elképzelhető adatára - ezt mindenki szépen kinézi majd a saját gépkönyvéből).

A gyári példányhoz mellékelnek két füzetecskét, amelyek (sok egyéb mellett) egy fiatal és tehetséges pilóta sorsáról szólnak a Birodalmi Flottában. Természetesen nem mindenkinek adatik meg a lehetőség, hogy ilyen módon szolgálhassa a Császárt, hősünk is szerelőként tengeti életét egy csillagrombolón, míg egy nap egy Tie Interceptor kipróbálása során egy űrcsata kellős közepén találja magát. Ügyessége és szerencséje (mert egy Interceptorban erre is szükség van) segítségével túléli a csatát és megmenti a hajó parancsnokát szállító Shuttle-t. Eme nem mindennapi hőstette jutalmául ajánlják fel neki a lehetőséget a Császár tökéletesebb szolgálatára... Az alapkiképzés után visszakerül a csillagrombolóra, a tényleges pilótakiképzésre. És itt kezdődik a Tie Fighter...

Egyéb-

ként poénos a befejezése a történetnek! Valahogy úgy hangzik, hogy vedd meg a "Tie Fighter: The Official Strategy Guide" című könyvet, amiből megtudod a többi... Kösz...

A kódkérdés vizontagsági után ki kell választanunk a pilótánkat, illetve új név megadásával elindíthatunk egy sikeres és remélhetőleg hosszú karriert is (ha lesznek datadisk-ek! Így nem sokáig tartott befejezni...). A csillagromboló fő fedélzetéről visszajuthatunk a regisztrációt lebonyolító örmesterhez (Registration), gyakorolhatjuk a repülést a szimulátorban (Training Simulator), régebbi gyakorló küldetéseket repülhetünk (Combat Chamber), új csatát kezdhetünk el, ill. folytathatunk régieket (Change Continue Battles), esetleg körülnézhetünk az adatbankban (Tech Room) vagy a kiértékelő szobában (Film Room). Az ESC billentyűvel személyi adatbankunkhoz férhetünk hozzá, innen állíthatunk be né-

hány általános opciót (például nehézségi

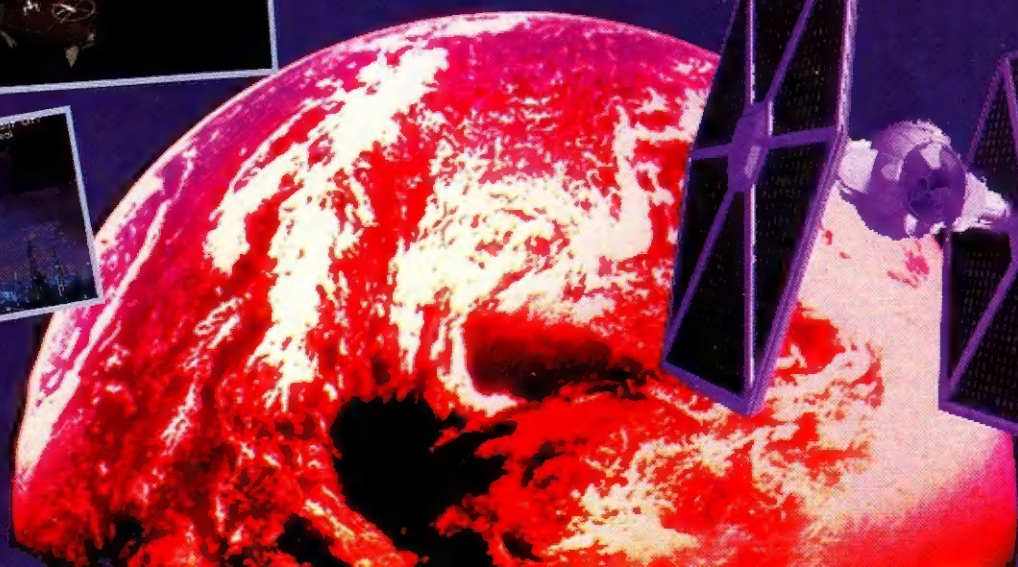
szint), valamint visszaléphetünk a DOS-ba. Az itt beállított szint ténylegesen és jól láthatóan befolyásolja a nehézséget (mondjuk több akna van, több ellenfél van stb. Nem olyan átlátszó a

dolog, hogy ügyesebb az ellenfél pilótája!). Ha egy küldetés nem megy, a nehezebb szinten kapcsoljunk vissza az eggyel könnyebbre! Persze ez a pontszámon is meglátszik (-25%, ill. +25% érhető el). Okos dolog még a Restore, mely elhalálásunk esetén automatikusan visszatölti az utolsó állást (az automata kimentéshez nem érdemes hozzányúlni, elég rendszeresen mentetget). Így legalább nem kell állandóan a diskeditel kínlódnia...

A vadászgépekben űlve az X-Winghez hasonló opciókat látunk viszont az ESC megnyomására.

Kezdünk a Tech Roomban és a Training Simulatorban, amíg megismerjük a gépeket és a kezelésüket (erről nem szeretnék fél oldalt írni, egyszerűen nyomja meg mindenki a K gombot az űrhajóban...). Néhány újdonság azonban ide is bekerült, érdemes figyelmesen átnézni ezt az oldalt!

Ha bármelyik űrhajóval teljesítünk 8 szintet, megkapjuk az első előléptetésünket, s így a Combat Chambert már Flight Officer-ként kezdhetjük el. A gépkönyv szerint van Major és Colonel rang is, de én a



Commander után rögtön General lettem (mint az X-Wingben). Itt már hasonló körülményekkel találkozunk, mint később az igazi hadjáratokban: eligazítás, próbálkozás(ok) a feladat teljesítésére (csak persze nem lehet meghalni), végül értékelés. Még mielőtt nekivágunk a küldetésnek, érdemes kikérdezni az eligazító tisztet a feladatról, várható ellenfelekről (néha azért a Birodalmi Hírszerzés sem tökéletes...). Az igazi hadjáratoknál egy köpönyeges figura is ad megbízásokat a Császár nevében, ezeket teljesítve juthatunk be az Uralkodó legmegbízhatóbb, elit katonákat tömörítő szervezetébe...

Az egyes hadjáratokról nem szeretnék sokat írni, csak azokról a küldetésekről, ahol igazán el lehet akadni. Összesen 36 küldetés van elosztva 7 hadjáratra. Egyáltalán nem igaz, hogy a kezdőhadjáratok a könnyebbek (sőt, mivel itt még alacsony rangúak vagyunk, általában rosszabb gépeket kapunk, amivel a túlélés esélye elég kicsi). A későbbi, fontosabb hadjáratokra már egyre jobb és jobb űrhajókba ülhetünk, míg végül ránk bízhatják az új, szupertitkos csodafegyvert is.

Az alábbi küldetésekkel voltak gondjaim (természetesen Hard szinten!):

1/6 : a feladat egy lázadó könnyűcirkáló megsemmisítése. Ez még önmagában nem lenne nehéz, de egy irtóvalatlan nagy aknamező van körülötte (könnyebb szinteken kevesebb akna van!). Emellett még egy Shuttle-t is el kellene kapni... Az első trükk,

hogy nehézbombát vigyünk magunkkal, ezt még azelőtt lőjük ki, mielőtt a cirkáló ágyúi befognának (így nem lövi szét miközben ránk szórja az áldást). Amíg megyünk befelé irtsunk ki néhány aknát a többi hajó előtt. Ha a bombák találtak, tegyük disable-be a hajót (ezt hogy lehet magyarul mondani?) és próbáljuk kiirtani a maradék aknákat (ha még élünk). Aki mindeközben még a Shuttle-t is utoléri, az előtt megemelem a svájcisapkámat (nekem eddig nem sikerült).

3/2 : itt egy kalózbázist kell kipucolnunk egy Tie Bomberrel (torpedó ajánlatos). Ez már önmagában sem életbiztosítás! A nagyob- bikk gond viszont a Ludwick nevű fregatt megvédelése. Itt csak az segített, hogy megtanultam lézerrel kilőni a rakétákat (azért valamivel könnyebb mint az X-Wingben). Arra is vigyázni kell, hogy ha eltalálják eközben a mi hajónkat, akkor ezután ránk is fognak majd lőni! Akik hisznek felsőbb erőkben, imádkozhatnak is (szükség lesz rá!).

3/6 : most egy Assault Gunboat nyergében kell védelmi feladati-
 tokat ellátni (ezek a legrosszabb küldetések). Először forduljunk a Luft nevű Shuttle irányába, majd a megjelenő Assault Transportokat nyírjuk ki (az egyiket legalább, mert különben igen nehéz lesz folytatni). 6 torpedót mindenképpen őrizzünk meg! Az Assault Transportok mellett megjelenik egy Shuttle, amit el kell(ene) kapni. Ha megbénítottuk, azonnal forduljunk ki a tűzvonalból, mert a maradék Transport szétlővi! Mostanra kb. megjelent 3 Transport (a régről ismert típusok), amiket a lehető leggyorsabban elimináljunk (aki ellőtte a torpedóit, az keresztervetet erre a menetre...).

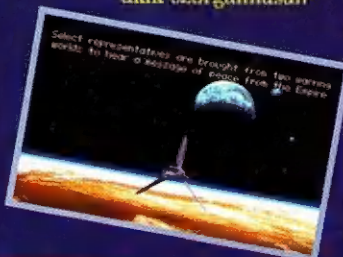
Ha sikerült, akkor már vidám vadászattá fajul a dolog...
 4/3 : egy rakodóbázist (konténereket) és két Corvette-t kell(ene) megvédeni egy csomó Y-szárnyú ellen (ráadásul Tie Bomber-rel). Az egyik Corvette-t azonnal kipucolják, még szerencse, hogy nekünk csak a konténerekre kell vigyáznunk! Iszonyú gyorsan kell irtani az ellenséges vadászokat, akik szorgalmasan

lövöldözgetik a torpedókat. Sajnos van egy konténer, aminek elég sokáig ki kell bírnia (egy Tug igyekszik feléje, hogy dokkoljanak). Ezt a konténert (Order 5) tegyük el memóriába (Shift+F5, F6 vagy F7) és időnként hívjuk elő (F5, F6 vagy F7) és nézzük meg ki támadja (A). Ezeket a gépeket sürgősen irtsuk ki. Ne nagyon figyeljünk a másik Corvette-re, azért nem kár (bár erről a bennlévő 46 fős legénység biztos másképp vélekedik!).

5/1 : ez igen durva küldetés lesz (finoman fogalmazva)... Az első utasítás, hogy irtsunk ki egy aknamezőt egy Tie Interceptorral (!!!). Pajzs nélkül! Ráadásul két kísérőnk hirtelen ellenünk fordul és kető az egyhez kell harcolnunk az aknák között. Közben mellékesen fel kell deríteni néhány konténer tartalmát is. Aki mindezt túlélte, annak még azonosítania kell egy Shuttle-t (jó messze van persze!). Mindeközben a nyakunkra engednek néhány(?) Tie Advanced Fightert is, akik nemcsak gyorsabbak, de pajzsuk is van... Itt bevallom segítséget kértem (medium fokozaton nem kellett), összehúztam magam a pilótaülésben (lézérágyú 0%) és rohantam a fregatt felé (meg közben pörögtem jobbra-balra mint a ringlispil). Jó tréfa lesz...

5/3 : egy Assault Gunboat nyergében laza irtó hadjáratként indul a dolog. Egyre mágra gyilkoljuk a (jórészt) fegyvertelen konténereket és szállítóhajókat. Társaink derekasan

A másik oldalról nézve sokkal izgalmasabb! Luke Skywalker



kiveszik részüket a mulatságból... Azonban a távolból aggasztóan közelednek az áruló Advanced Tie Fighterrel... A kritikus pillanatban a többiek szépen hazarepülnek, otthagya minket két elintézésre váró Corvettel és néhány Advanced Tie Fighterrel. A maradék torpedókat (ezt érdemes vinni) gyorsan lőjük ki az egyikre (érdemes korábbról takarékoskodni), így is csökkentve négygel a ránk tüzelő ágyúk számát. A többi már csak szerencse dolga (irgalmatlan gyorsan befognak minket)... Figyeljük a célkereszt feletti három kis téglalapot: a baloldali jelzi ha vadász(ok) célkeresztjében vagyunk, a középső nagyobb hajók ágyúira figyelmeztet, míg a jobboldali a rakéták általi befogásunkat jelzi).

6/2 : itt már rendes gépet kapunk: egy Tie Advanced üléséből szórhatjuk az áldást. Az elméleti feladat a Tie Defenderek (ez lesz az igazi gép!) útjának biztosítása, de a feladat hamarosan leszűkül a Hininbirg kísérőhajó védelmére. Ez ugyan elég nagy bárka, de rögtön az elején két Corvette kezd el lőni, akik rádásul még aknákat is telepítenek (ezek is a Hininbirg-et lövik ha más nincs a közelben - például mi). Ide is valamilyen nehézfegyverrel jöjjünk és az azonosítás után a lehető leggyorsabban irtsuk ki ezt a két hajót. Utána szimpla(?) védelmi feladat következik némi rakétakilövésrel és igen gyors pusztítással (használjuk az Entert, ha

az ellenséges gép mögé értünk) - így pontosan megegyezik majd a sebességünk és könnyebb lesz kinyírni. Utána ne felejtjük el maximumra visszarakni - Backspace - mert mondjuk egy lassabb hajó után csak nézünk, hogy hirtelen milyen pontosak lettek az ellenfelek. Sajnos sok küldetés úszhat el ilyen apróságon... Például ez is...

6/4 : ez ismét kellemes küldetés lesz (én ezzel kínlódtam a legtöbbit, ezért elég részletes leszek)! A feladat egy állomás elfoglalása egy Assault Gunboat (persze nem egyedül, lesz még néhány Assault Transport is). Itt nagyon kritikus az időzítés! Kezdjük azzal, hogy levesszük a sebességet (2xF9 és 2xF10). Nyomjuk meg az R billentyűt (legközelebbi ellenfél) és jelöljük ki célpontnak a társainkat (Shift+A vagy Shift+Z és menü). Közben forduljunk az állomás felé és tegyük be a memóriába (Shift+F5). Ettől kicsit balra lefelé befoghatunk a rakéta célkeresztjébe egy Z-95-öt. A legjobb az elsőt vagy a negyediket elkapni, mert így T-vel vagy Y-nal sorban befoghatjuk

őket (egy-egy rakéta elég lesz nekik). Még mindig elég messze kell lennünk az állomástól (ha már lő ránk, akkor régen rossz!), tegyük egy harci kört (húzzuk fel a gépet) és közben vegyük elő az állomást a memóriából (F5). Adjuk meg célnak a társainkat (Shift+A) és induljunk el mi is feléje. Nyomjuk meg kétszer az F10-t, hogy legyen némi sebességünk és legyünk készenlétben a pajzs töltötésére az ágyúkból (*). A zárójelben egy

elsővessző

van!

Ed-

dig

könnyű

volt, most

jön a neheze!

Fogjuk be a célkeresztbe a bázis jobb oldalánál dekkoló (esetleg éppen induló) Transport-ot (remélhetőleg még ott van...) és eresszünk bele egy rakétát, majd kezdjük el böszön rángatni a joyt. Ha az iszonyú lézertűz megszűnik (középső téglalap kialszik a célkereszt felett), akkor már a társaink kapják az áldást.

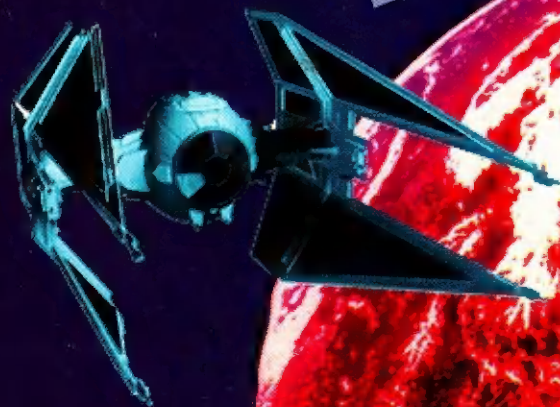
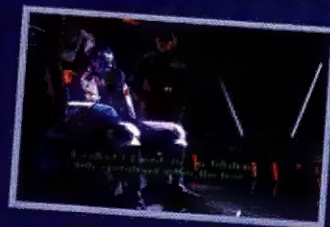
Gyorsan bénítsuk le a Transport-ot és nyomjuk meg a T-t. Nicsak egy másik menekülő! A szokásos módszer itt is segíthet: egy rakéta, majd bénítás (közben egyeztetjük is

a sebességet az Enter-rel). Most jön a kritikus pont! Forduljunk nagyjából a konténerek irányába és fogjuk be az érkező koréliei YT-1300-t. F9 és rakétára váltás. Engedjük bele néhány rakétát (párosával), egyeztessük a sebességünket (nehogy belerohanjunk!) és bénítsuk le (mivel nincs töltés a lézertűzön, lehetőleg gyorsan... Ha mégis tölteni kellene, vegyük le a pajzsot és a lézerről töltjük azt is (nem említettem, hogy 3-7 vadász folyamatosan lő minket, akiket nem lehet időhiány miatt kinyírni. Ezért pucoltunk az elején a rakétákkal...)).

Közben az állomás is feléled időnként - amikor a társaink kissé eltávolodnak tőle. Szóval jó vicc lesz...). Ha mindez sikerül, gyorsan nyírnuk ki a ránk vadászokat és segítsünk az állomás hatástalanításában. Itt is figyeljünk, mert néha ezek a bolondok kinyírják(!) ahelyett hogy megbénítanák. Ilyenkor védjük meg a saját embereinket is! Ennyi volt... Leírni könnyebb, mint megcsinálni!

7/1 : itt ismét Tie Advanced Fighter-rel leszünk és (természetesen) védelmi feladatokat kell ellátnunk. Pontosan ugyanazokkal a módszerekkel kell dolgozni, mint eddig: rakétákat kilőni, bevágódni az ellenfelek mögé, majd egyeztetni a sebességet és kilőni. Fontos, hogy ne nyírassuk ki a társainkat,

A Birodalom végre
tényleg visszavág!
Darth Vader



ezért inkább a könnyebb ellenfeleket adjuk nekik. Ha egy csoport megy az Interdictor felé, álljunk középük, így az első adag rakétát mi kapjuk és könnyebb is kilőni őket (mármint a rakétákat). Egy csoportot előbb ziláljunk szét (azaz mindenkibe lőjünk bele párat), utána vadásszuk le őket egyenként (ne szórakozzunk eggyel, mert a többi addig elereszti a rakétáit!).

Már szinte minden lényegesről szó esett, még néhány mondat megilleti (az értékelés előtt) azonban az új harcrendszert. Ugyanis kétségtelesen jobb lett! Némi szkepticizmussal vártam a pajzs nélküli hajókat, de végül is el lehet boldogulni velük. Mentem harmadmagammal módosított (rakétás) Tie Fighterrel fregatt ellen, sőt ki is végeztem! Azért erre büszke vagyok...Aki már ment az X-Wingben ilyen hajó ellen, az tudja miért...

- a CMD (Combat Multiview Display) lényegesen több információt ad, mint az X-Wing annakidején. Láthatjuk (csökkenni) az ellenfél pajzsát (SHD) illetve páncélját (HULL) esetleg navigációs rendszerét (SYS). Ez nagyobb hajóknál némi morálnövelő hatással jár... A közepén lévő kis sematikus ábra mutatja a befogott ellenfél hozzánk viszonyított helyzetét (ha nincs pajzsunk igen hasznos látni, hogy amaz merre fordul!).

- Shift+Z-vel lekérdezhethetjük az egyes társak vagy ellenfelek összes adatát (itt is használható a T és az

Y). Persze teljesen pontos információt csak a saját hajóinkról kaphatunk!

- G-vel megtudhatjuk a feladatokat (amelyek jóval összetettebbek mint az X-Wingben voltak, így ez igen hasznos szolgáltatás). Természetesen a Bonus küldetések csak akkor derülnek ki, ha már megcsináltuk őket, így aztán érdemes vizsgálni és többször körbenézni a hadszíntéren.

- L-el megnézhetjük időrendben az eddigi üzeneteket (fel-le nyíllal).

- Shift+S és Space (megerősítés) hatására erősítést küldenek (amíg van). Persze ez csökkenti fogja a pontszámunkat, de néha elkerülhetetlen a nehezebb fokozatokon...

- a vessző billentyű nyomogatásával befoghatjuk az ellenfelek hajójának kisebb részegységeit is. Igen valószínűtlen, hogy egy hajtómű vagy parancsnoki híd nélküli hajó elmeneküljön! Hasznos lehet néhány lézergyű kilövése is. Mindazonáltal inkább a rakéták illetően módon való irányítása ajánlatos, mert lézerral igen sok pontos találat kell

mondjuk egy ágyúállás kilövéséhez (egy disabled Fregatt-on mindenki kipróbálhatja), kisebb hajóknál (pl. Corvette) már menni fog a dolog.

A többi hasznos lehetőséget mindenki kipróbálhatja (K gomb)!

Végül az értékelés: magas volt a mérce az X-Winggel, de úgy érzem sikerült túlszárnyalni! A grafika szebb lett (bár, ha sok hajó volt a színen, néha "gondolkodott" a gép 486/66-on is. De nem volt veszélyes...).

Kétségtelesen jobb lett a hang is : az én meglehetősen elárgátott gépemem be lehetett állítani a Gravis (Megaem) + Soundblaster duót, így most effektek, és kulturált zene is van.

Két apró kifogásom volna csak: az egyik, hogy néha apró maszatolások vannak a műszerfal grafikáján, a másik, hogy a vége felé kezd egy kicsit bárgyú lenni a story (sorban jönnek az áruló tábornokok, a császárt simán átverik és kicsalják egy védtelen űrhajóba... Könyörgöm, állítólag Jedi mester, vagy mi a fene?! Miért nem használja a képességeit,

hogy megőrizte vagy irányítsa a támadóit??? Például Vader elég jó pilóta: akárhányszor néztem az űrhajóját, mindig sértetlen volt. Egy küldetés során hat Defenderből ketten maradtunk. Ez szerény utalás volt General Pellus képességeire is...).

A végkövetkeztetés azonban egyértelmű : egyetlen programot vettem most meg Londonban. Na, melyiket?

Pellus

Hehe-he-hehe,
that's cool!
Beaves & Butthead



Támadnak a Janosiaanok!

REUNION

Egy magyarok által készített stratégiai játékokat szeretnék bemutatni, melynek stílusa és hangulata a Civilization és a Dune II játékokat idézi emlékezetünkbe. Mondhatnám úgy is, hogy együtt emlegethetjük a Microprose és a Virgin Games nevével fémjelzett játékokkal (Fogjuk is!). Egy angol játékkiaadó, a GRANDSLAM gondozásában jelent meg a Reunion.

Az előzményeket nem mondanám el, mert az a játék introjában teljes részletességgel megtekinthető.

Célunk a Föld visszahódítása. Ehhez választhatunk férfi és női vezetőt ki-ki vérmérsékletének ill. nemének megfelelően. A „commanders” ikonra ráklicskelve kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő egyre jobb

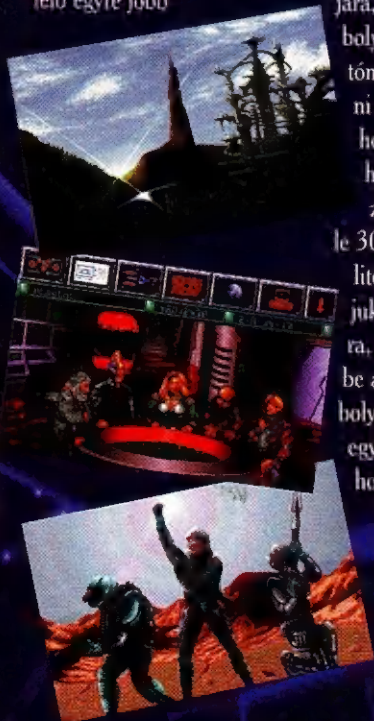
minisztereket, akiket ha nem tetszenek, bármikor leválthatunk, már ameddig az indulópénzünkben telik rá! Kezdetnek ajánlott: első szintű pilóta, harcos, illetve második szintű építész, tudós karaktereket választani. A tálmányok kifejlesztése a „research-design” ikon alatt történik. Kiválasztva a fejleszteni kívánt projektet a jobb oldali képernyőn megjelenik annak neve, mennyire van készen ill., hogy milyen fejlettségű tudósokra van szükség a befejezéséhez. Az alsó státuszsorban megtekinthetjük tudásunk jelenlegi fejlettségi szintjét. A miniszterek a tudós kivételével, csak egyszer küldhetők egyetemi továbbképzésre. A tudós tudományonként kétszer.

Először küldjünk egy szatellit a New Earth holdjára, és egy tetszőleges másik bolygóra. Mivel a saját hajtóműve nem képes eljuttatni nagy távolságra a műholdat, ezért kifejlesztik a hozzá szükséges hordozót. Ezek után gyártunk le 30 hordozót és 30 szatellit (info-buy ikon) pakoljuk rá egy hordozó űrhajóra, mellyel bóklasszuk körbe a naprendszer összes bolygóját és holdját, mind-egyikre kihelyezve egy műholdat. A hajóval előbb

fel kell szállni a földről orbitális pályára, amihez húzzuk hátra a hajó bal oldalán található kart, majd a botkoromány segítségével kijelölhetjük a célt. A holdról jelentést kapunk, mely szerint rengeteg ásvány található ott, sőt a későbbiek során tudósaink megállapítják, hogy emberi életre alkalmas. Hamarosan feltalálják a bányáállomást és a szállításához szükséges szállító hajót, melyeket bepakolva egy kereskedelmi űrhajóba máris telepíthetjük a bányákat a rendszerben. Az első bányáállomás letétele után kifejleszhető az űrben létrehozandó kolóniaközpont. A kolónia telepítés feltétele, hogy legyen 100 000 pénzegységünk. Hozzuk létre minden ércben gazdag bolygón 9 bányát, pakoljunk be 9 droidot és építsünk ércraktárakat, mert a játék végigjátszásához rengeteg ásványi anyagra van szükség. 3 hónap eltelte után irányítsunk egy kereskedelmi egységet a Jade nevű bolygóra, mely felveszi a kapcsolatot a Jaanosians fajjal, akikkel csak a kommunikátor feltalálása után tudunk értekezni. Küldjük át hozzájuk a tudósunkat, aki egy nagy szállítóképességű kereskedelmi hajó terveivel tér vissza hozzánk. Mikor

másodszorra jelentkeznek az idegenek, vegyük meg az ismeretlen űrhajóegységet, melyet nem voltak képesek megfejteni. Ebből lesz majd a Hyperspace drive, mely a szatellit hordozó űrhajót képes a naprendszerek között átszállítani. Mikor megint jelentkeznek, ígérjünk segítséget a fegyverek terveit cserébe. Miután a Morgrulok elpusztították a bázisukat, szálljunk le egy kereskedelmi egységgel és a romok között megtaláljuk a csillagközi rádiót. A bárban faggassuk ki a kocsmáros és az informátort. Így megtudjuk a második naprendszer koordinátáit. Építsünk egy gályát, rakjuk be egy trade egységbe, így ez is képes lesz utazni a rendszerek között. Telepítsünk egy kolóniát a 2. naprendszerbe, vegyük le az adót teljesen.

A rendszer lakói a sugárzás miatt haldokolnak. Azonban a sugárzás elleni védőpajzsot csak a legjobb tudós tudja kifejleszteni, aki 250000-be kerül, így csak akkor lép be a második naprendszerbe, ha van 350000 credits-ed. Ha alkalmazzuk, kifejleszti a védőpajzsot. A kolónia stabilizálódása után építsünk fel egy obszervatóriumot, mellyel felfedezhetjük az 5. bolygót. Látogassuk is



egy Trade egységgel. Itt találkozunk a Phelonianokkal. Fontos, hogy az energonért cserébe ne fogadjunk el pénzt, hanem csak a tankjainkat, mert különben nagyon nehéz lesz életben maradni. Ha az egységet átküldjük a harmadik bolygóra, akkor újabb idegen fajt ismerhetünk meg a már megismertek körébe, akikről ha mindent megismerünk újabb levelet szerezhetünk. Működik a

lehetővé teszi, hogy egy szomszédos rendszerben is hajókat építhessünk, küldjünk egy trade egységet a planet 1-es bolygóra, ahol egy Morgrul egységet találunk. Küldjük őket vissza a bázisra üzenettel, mert ezzel is késleltetjük az inváziót. A kémielentén beérkezése után menjünk a bárba és beszéljünk a kémnel, aki elárulja Morgrul-ok naprendszerének koordinátáit. A későbbiek folyamán információkat kérhetünk tőle az idegen bolygók elhelyezkedéséről,

harcos felkészültségéről. Véletlenül meggyilkolhatjuk a kapitánnyal. Ha egy holdat egy idegen bolygó körül keringtetünk, akkor feltalálják tudósaink a kémhajót. Küldjünk egy kereskedelmi egységet a 3. naprendszer 2-es bolygóra 1-es holdjához, ahol megtaláljuk az elveszett Explorer 1-et, melyből újabb technikákat nyerünk. Építünk egy űrállomást, majd hirtelen készítsünk el egy destroyer-t, amelyet tegyünk be egy harci egységbe. Ezek után hadkereskedni bárhova elszállíthatjuk. Gyártunk le 200 tankot teljes fegyverzetrel, amelyeket a Morgrul flotta elpusztítása után dobunk le annak központi bolygóra. Ennek menete: mozgassuk a harci egységet a kívánt helyre, kattintsunk a "galactic map" iconra, majd jobb klikkeléssel a pércs szíjjal

körülvet a "miniatűr bolygók" majd ezek után a "ground war" iconra. Nem érdemes egyenként elfoglalni a bolygókat, mert a központi bolygók elestével a hozzá tartozó bolygók automatikusan kezünkre kerülnek. A Morgrukoltól további 3 naprendszer koordinátáit tudjuk meg. Beszéljünk a bárban a kocsmárosal, majd az információval és a Morgrullal, aki ezek után a kalózok vezetője lesz. Később, ha a rádióval valamilyen üzenetet megkérdezzük, hogy itt és

A Grandslam első nagy dobása telitalálat!

amott ez meg amaz titálható (ásvány, fegyver), jó pénzért felbérlehetjük, vagy szerezhetjük nekünk. Menjünk a 4. naprendszerbe, találkozunk az Erannal, majd hazatérünk létre egy kolóniát obszervatóriummal, amely felfedezi, hogy a rendszer szupernova lesz. Küldjünk egy trade egységet oda, mire megjelennek az Erannok, hogy evakuálják őket, mert nincs elég hajójuk. Válasszuk el Fedezzük fel a 6. rendszerben a Lisonian és Undorling bolygókat. Beszéljünk az Erannal a bárban, hogy állítsa a mi oldalunkra az Undorlingokat. Újabb fegyverekhez jutottunk. Az Undorling megjelenik a bárban és pontútl a liga fajairól kérhetünk információkat tőle. Győzzük le a többi fajt az 5. és 6. rendszerben, így a liga

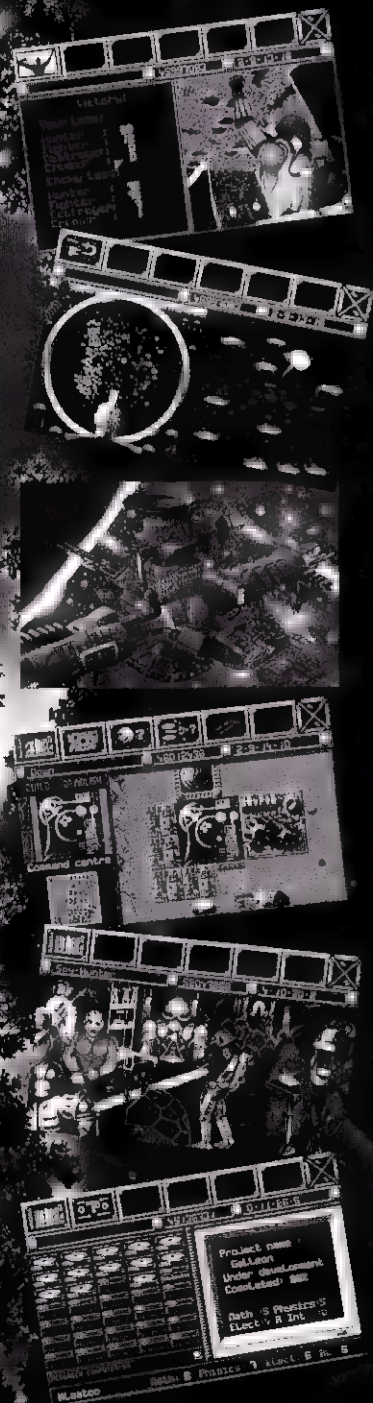
tervén a szabad távozás lehetőségét a titkos fegyverek terveit és a 7. naprendszer koordinátáit.

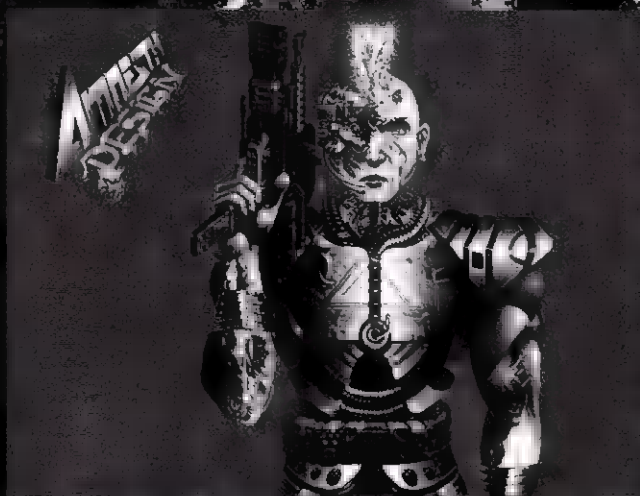
Menjünk el a bázisra fel egy szatellit. Találunk egy idegen űrhajót tele utalásokkal a mentálan árnycolt bolygóról. Feltalálják tudósaink a mentál radart. Felfedezik a 7. naprendszer elblygó rendszeren bolygóját. Itt találkozunk a Symanokkal. Fontos infokat tudhatunk meg a Föld sorsáról, és a fő gyanúról. Találmányokat is adnak a hárcsok. Már csak a végső cél áll előttünk: a Föld visszafoglalása.

A földiek űrbeli legyőzéséhez kell kb.: 90 Hunter, 90 Fighter, 8 Destroyer, 7 Cruiser.

A földi győzelemhez elég, ha 100 Missile Launcher teljes fegyverzetű legyártunk, és várjuk a győzelmet. A messages icon alatt végig lehet nézni az utolsó üzeneteket. A main computer ikon további három részre oszlik:

- main planets: saját planeték (hol vannak létrehozott kolóniák ill. bányákkal)
 - planet planets: felhasználható (hol van bányászásra illetve életre alkalmas hold v. bolygó a planeták szatellitjei jelentése alapján)
 - alien planets: alien planeták (hol található az idegenek bolygói és hogy, azok barátságosak vagy ellenesek)
- Druid hozzáadása a bányához: kattintsunk a planet





képernyőn a bánya képére és megrendelők fölül az add droidok ikon, alatta pedig a bányák összkapacitása, száma, aktív droidok mennyisége ill. a készlet mértéke.

A pláne teli icon alatt megtekinthetjük az adott kolóniának a vezetéshez való hozzáféréseit, az adózás mértékét (ezt itt módosítani vagy csökkenthetjük), a fellelhető ásványokat, a technológiai szintet, a hőmérsékletet, és a föld típusát. Idegen kolóniáknál a vezető karakterrel klikkelve (nyilván van a bolygó körül) megtudhatjuk a politikai

hitvallását, hovatartozását.

A disk operációt icon alatt lehet az állásokat elmenteni, visszatölteni, megszűnteti a szerzők nevét, kilépni a dosba és beállítani, hogy a kétféle zenei alapozás közül melyik szóljon a hangkártyával rendelkezők részére. Ki lehet kapcsolni a zenét ill. effecteket. A hangkártya típusát, konfigurációját a játék elindítása előtt lehet beállítani egy setup programmal. Végül néhány segítség:

Bányászatra és Hetre alkalmas bolygók az Anarchy rendszerben:

Zeus/Panlope
New Earth/Apollo
Jule
Jule/Romul
Jule/Kepic
Anarchy/Zólar

Felkeresendő bolygók:

újk bolygója 1,70
kalki úrhajó 2,30
nyelvény 3,20
idegen úrhajó 7,00

Idegenek főbolygói:

Juonowatti 1,7
Kalls: 2,3
Phelomara 2,5
Mongyric 3,3
Erans: 4,2
Lionsara 6,7
Undorfur: 6,3
Hirachi: 6,5
Dvachan: 5,3
Syonians: 7,2
Earthlings: 8,3

TOPI



BÍBORHOLD

FANTASY ÉS SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN
Túlélők Földje rovat • Szerepjáték ismertető •
Kalandmodulok a legnépszerűbb játékokhoz
• Kiegészítők • Novellák • Hírek • Rejtvény

Előfizethető a 268-0170 telefonszámon, vagy
■ Budapest Business Kft. címen: 1072 Budapest, Nagydíófa u. 5.
Kapható az újságárusoknál!

HOLDBÁZIS

A Bíborhold szerepjátékboltja

Ízelítő a kínálatból: AD&D 2nd Edition Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Dark Sun boxed Set, Call of Cthulhu, Battletech, Shadowrun, Rolemaster, Középföldé Szerepjáték, Cyberpunk 2020, GURPS Conan, Ars Magica, TORG, Werewolf, Vampire, Star Wars, Pendragon, Earthdawn és még rengeteg egyéb szerepjáték. Különböző kockák hihetetlen nagy választéka – az egyszerű ólmozott hatoldalú kockától az arany húszoldalú keresztül a százoldalúig –, és egy sereg fantasztikusan kidolgozott – Mithril Miniatures – ólomfigura vár titeket!

Címünk: 1072 Budapest, Nagydíófa u. 5 • Tel: 267-09-23 • Nyitva H–P: 10–18 óráig, Sz: 10–14

MINDENKIT SZERETETTEL VÁRUNK!



„Luke megvillantotta laser-kardját és szépiú csapással csölkendette egyfel a birodalmi gárdisták állományát. A computer ekkor egyszerű roválassal válaszolt.”

Mit találsz ez Shy itt össze-vissza - kérdezheti a megérett olvasó.

A válasz egyszerű a mi nap volt szerencsém kezelt - a Software Toolworks sakk programját.

A program egyszerű, nem igényel Kaszparov szintű tudást - bár ezt sokan hibásnak tartják - én például egészen jól eljatszogattam vele.

Minden alapfunkciót is-

mer és az ütéseknel aranyos animációkkal szórakoztatja a játékost. Két játékos is játszhat vele. Jól kezelhető nem egyen-bonyultott programként értékelni. Az ilyen harcossal kombinált sakk ötlete nem rossz kezelt, de úgy látom sokan szeretik az ilyen kis kőjátékokkal tarkított, látványra törekvő programokat. A Star Wars különösen alkalmas volt egy ilyen játék elkészítésére, hiszen jól felépített háttérrel, renklő szabott karakterei már évek óta hódítanak a játék-piacon.

Készült már belőle szerepjáték verzió, millió könyv és tucatnyi társasjáték.

Igy van ez már a híres dolgokkal Amerikában, még a csapból is a sikeres film / könyv / áru / zene szőnyeg. Én most már nem csodálkozom.

STAR WARS CHESS

Úgy tűnik, ez a szám már a Csillagok Háborúja jegyében készült el. Miután a Kincsofi program kiállításán a Battle Chess állásában készült Star Wars Chess-re bukkantam, a kedvenc Cinemá-mat forgatva elképesztő híreket olvashattam. Teljes az öröm, 12 év szünet után George Lucas folytatja a Csillagok Háborúja (9 részre) eposzát. Ez a bejelentés azért kissé helyesbítésre vezet: nem folytatás készült, hanem a hősök egy korábbi életszakaszának bemutatása. A trológia méreté-

re tervezett film Dart Vader háborúba vezeti vissza a mozi látogatókat. A filmben nagy értékkel vonul fel az Industrial Light and Magic (Jurassic Park) stábjá is. A tervezett premier 1995. végén várható. A költségke ismét óriásiak, de a biztosan megtérülő befektetés igéretes képe is ott lebeg Spielberg és Lucas irányításánál gárdija előtt. Újabb információit talán az ősszel Londonban megrendezendő ECTS-en, a Lucas Arts-tól szerezhetünk.

Shy

Flipperológia '94

Elképzelnem sem tudom, hogy létezik olyan valaki, aki ne tudná, mi az a villogó, sípoló, csilingelő, kattogó masina, amit flippernek hívnak! Pedig elég „öncélú” játék, hiszen ügyességünkért és azért cserébe hogy elnyelte 2,5, 10, 20 forintosunkat, mindösszesen az a jutalom, hogy elért pontszámunkhoz odaírhatjuk monogramunkat. Vajon hányan fogják tudni, ki az ■ JAZ vagy TRF?

De azt az izgalmat, amit annak a fránya acélgolyónak ■ teregetése jelent különböző alul-, felüljárókon, ravasz csapdákon, lyukakon, zsákokon, kapukon és kitudja még miegyebeken keresztül, nem csak a játéktérmeiben élvezhetjük!

A flipperszimulátorok egy idősebbek az otthoni mikrogepekkel. Ki ne emlékezzen a Spectrum Sagitarian-flipperjére, minden flippernek „atyjára” a David's Midnight Magic-re C64-en, avagy az első editálható flippernek egyikére, ■ Macadam Bumper-re mindkét géptípuson.

Az IBM-kompatibilis gépekre játékképeket készítő cégek sokáig mostohagyverekként kezelték ezt a „műfajt”, hiszen talán ha két-három olyan program jelent meg még az XT-s időktől kezdve, ami inkább csak hasonlított flipperre, mint szimulálta azt. A kor divatjának és hardware lehetőségeinek megfelelően ezen programok CGA-lílaban, maximum EGA-sárgában pompáz-

tak és a beépített hangszórót vijjogtatták és bíboltatták, ha egyáltalán kiadtak valamilyen hangot.

Az áttörést az első „igazán flipper”, a '92 augusztusában az Amtex „tollából” megjelent Tristan jelentette.

Jött, látott és mindent letarolt, annak ellenére, hogy eléggé hardware igényes volt a maga idejében, hiszen minimum 16 Mhz-es 386SX, VGA és 2MB memória kellett ahhoz, hogy elinduljon.

Mindenesetre a megjelenés idejében a munkahelyeken a különböző statisztikai, DTP és táblázatkezelő programok gyanúsan „hasonlítani kezdtek” ■ Tristan-ra. Sőt, a flippernek egy olyan evolúción mentek keresztül, ami az „igazi” mechanikus flippereknél szinte elképzelhetetlen!

A Tristan révén létrejött az első, hordozható flipper... egy notebook segítségével. Érdekes versengések is kialakultak akkoriban. Például a „Hányszor lehet körbeforgatni ■ számlálót egy Bécs-Budapest vonatút során?” játék örvendett komoly sikerekkel.

Erre a játékre már nem volt jellemző, ami szerencsétlen sorsú elődeire, hiszen 256 színben is pompázhatott, vagy ugyan kezeli még a PC speaker-t egy kis harsonazengzet erejéig, de már az ADLIB vagy a

SoundBlaster kompatibilis hangkártyákat is megszólaltatja.

Maga a játék egy klasszikus kétkaros flipper, mely egy képernyőn áttekinthető. A szerzők nemcsak az asztalrúzás lehetőségéről gondoskodtak, de az aktuális HI-Score tábla is lementhető. Érdekes, hogy Windows alól is futtatható.

A Tristan után sokáig csend volt. Majdnem egy évvel később, 93 júliusá-

vatos hangkártyán megszólal, de még azt is megválaszthatjuk, hogy csak zajok, vagy a pályánként más és más zene legyen hallható.

Ha kiválasztottuk, hogy melyik pályán akarunk „bizonyítani”, akkor célszerű végigvárni és elolvasni azokat a tudnivalókat, amiket az adott táblán található objektumok rendeltetéséről sorol el a program. Annál inkább igaz ez, mert nem mindegy hogy mit, milyen sorrendben talál meg a golyó. Persze ez ■ jótanács elmondható a többi itt felsorolt flipperre is.

A Pinball Dreams mind grafikájában, mind hangjaiban igényesen kidolgozott program. Egyedül a golyó az ami érdekes dolgokat művel. Néha hajlamos olyan mozgásokat végezni, amit igazi skuló még részegen se merne megcsinálni.

Érdekes, hogy nagyjából ugyanebben az időben jelent meg az Epic Megagames két flippergyűjteménye is. Ezek az Epic Pinball - 8-táblával -, és a Silverball - 4-táblával - nevet viselik.

Mindkettő ugyanarra a látványos- felhasználói interface-re épül. Az előzőekben említett-höz hasonlóan ez is hajlandó mindenféle hangcumó megszólaltatására ami

A számítógépes játékok közül a Tetris után a legidőrablább elfoglaltság!

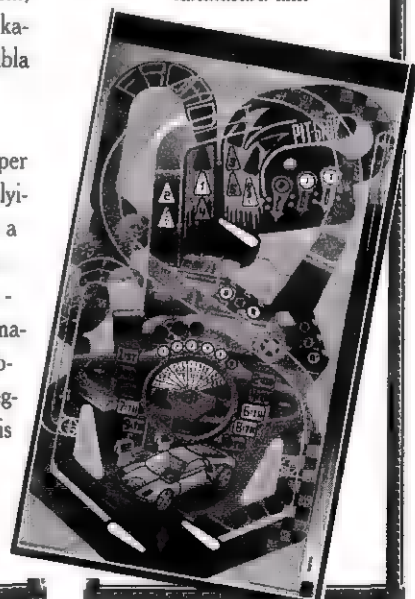
ban készült el ■ Pinball

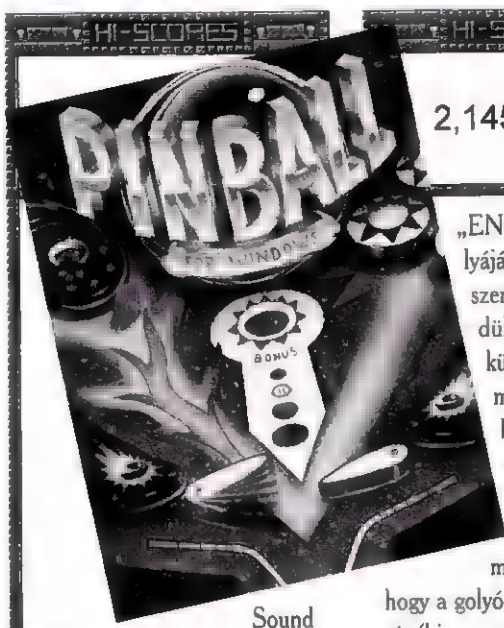
Dreams. Egyes rosznyelvek szerint eme opusz átírat az Amiga széleskörűbb flipperkínálatából.

Akár az, akár nem, mindenféleképpen komoly munka. Az úgynevezett „scrollozó” flipperek közé tartozik, azaz nem látjuk egy időben a teljes táblát, hanem a golyó útját követve tűnik elénk a tábla felső, illetve alsó fele.

Ez ugyan sokkal látványosabb, mint amikor a teljes játéktér kint van a képernyőn, de én ■ magam részéről nem szeretem, mert szinte tengeribetegséget kapok az ide-oda rohangászó tábla látványától.

Ha elindítjuk a Pinball Dreams-t, akkor négyféle flipper közül választhatunk, hogy melyiken próbáljuk meg átpörgetni a számlálót. Mind ■ négy tábla valós flippert utánoz PC-n, a megjelenés időpontjában - kimagasló színvonalon. Minden objektum, ami az asztalokon megtalálható, az valódi flipperen is fellelhető. Szinte már természetes, hogy lehetséges lökdölni az asztalt, minden di-





2,145,435,000

„ENIGMA“ nevű pályájánál. Itt - a leírás szerint - plazmán gördül a golyó, amiből különböző bonus és malus-objektumok bukkannak elő. Ha valakinek még ez sem volna elegendő, akkor számolni kell azzal is,

hogy a golyó változtatja a méretét (hiszen „olvad“ a forró plazmában) és így tömegét is, tehát az idő múltával másképpen viselkedik és reagál az ütéseinkre.

Ez az utolsó pálya igazi csemege, hiszen a golyón és a flipperkarokon kívül nem sok

Sound Blaster, Sound Blaster Pro, vagy GravisUltra Sound emu-, kamu-, vagy szimulálására képes. A terjesztés egy nálunk még nem igazán ismert formáját választotta a gyártó. Shareware-ként terjesztették az Epic Pinball egy olyan változatát, amiben csak az első - Android - pálya volt játszható, de az összes többinek képei, a játékszabályai megtekinthetők voltak. Ha valaki visszaküldte a regisztrációt -és annak árát-, akkor az összes többi pályán is fitogtathatta tudását.

Ugyan az Epic és a Silverball is különálló egész, de lesír róluk, hogy ugyanarról a töről fakadnak. Mégis mindhiába próbálták a két játék pályáit „összedolgozni“ egy vezérlőfelület alá ügyes kalóz kezek, ezek a kísérletek csődöt mondtak.

Kedves meglepetés a készítőktől, hogy a játékban lévő 35 oldalas dokumentáció a valóságban 37 oldal és ezen az utolsó, 37. oldalon így szól a játék: „Jaaa, te még mindig itt vagy? Na jó, akkor nyomd meg az „Options“ menüben a golyók számának választásakor az „F1“-et, és élvezd a 6-golyó nyújtotta élvezetet! Szia.“

Aranyos, ugye? Tessék kipróbálni! Működik!

Mindkét programra igaz, hogy olyan elemeket vonultat fel, amelyek valódi golyós flipperben elképzelhetetlenek. Különösen igaz ez az Epic utolsó,



34,763,156,500

nyújtja a legváltozatosabb „pályákat“ és a legvalóságosabb golyókezeléte.

A 94-es év sem múlhat el „új“ flipper nélkül. Azért az idézőjel, mert a Pinball Fantasia „nővére“ a Pinball Dreams-nek, és csak IBM PC-n számít újnak. Ez az Amiga klón bizony már nem újdonság annak, aki ezen gépipus softwarekínálatát is figyelemmel kíséri.

Elődjéhez hasonlóan ez is négy pályát kínál fel, de látszik, hogy szerzői - akik megegyeznek a Pinball Dreams „elkövetőivel“ - fejlesztették PC-s programozó zsenijüket. Ez két helyen is tapasztalható. Először is ez a program



konvencionális elem maradt a játékban. A Silverball és a többi pálya már nem ennyire „elfajzott“. Itt többé-kevésbé szokványos dolgokat találunk, könnyebben és nehezebben játszható pályákat, melyek közül nem egy, valós flipper adaptációja.

Említésre érdemes, hogy a táblák meredekségének állításán kívül meghatározható, hogy milyen (lassú vagy gyors) PC-n próbáljuk futtatni a játékot. Természetes, hogy három irányból lökdöshetjük a flippert.

A leírás szerint akár 286-os gépen is futtat az Epic és a Silver: VGA-kártya és a hard-disk azonban alapkövetelmény.

Talán már az eddigiekből is kitűnt, hogy a fent felsoroltak közül - számomra - ez az utolsó páros a legkedvesebb, hiszen ez



akkor

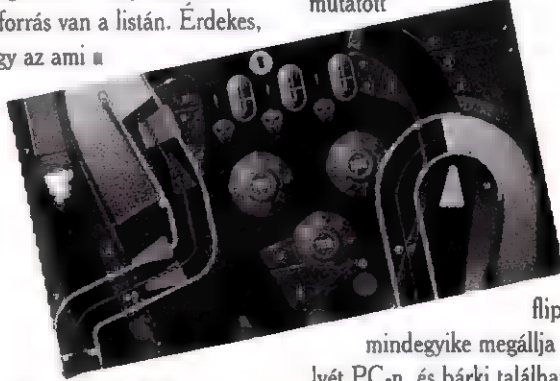
is mérföldekkel jobb, mint a néma csend.

Ha beállítottuk a megfelelő hangkártyát, irány a játék! Az indulás után a második „kellemes“ meglepetés, hogy lapozgathatjuk a leírásunkat, hiszen a játék kódját kér. Ha ezt az akadályt is leküzdöttük, akkor válaszunk négy pálya közül és már játszhatunk is. Ha az „F5“-öt bökjük meg, a pályák között választó billentyű helyett, akkor a játékhoz fontos dolgokat tudunk beállítani: a golyók számát, a scroll sebességét - hiszen ez a flipper is a „scrollozós“ fajtahoz tartozik.

A játékról elmondható, hogy a hangeffektek nagyon eltaláltak: az első - Partyland - pálya zenéjében a kacsahápgógás effekt zseniális. Az utolsó - Stones & Bones - flipperben is „nagyon ki vannak találva“ a kísérteties, földöntúli kacajok.

Nos, úgy vélem, hogy a bemutatott

már nem is tudna több hangkártyát megszólaltatni! Gravis Ultra Sound, Adlib, négy féle Soundblaster, printer portra köthető D/A-konverter, a belső hangszóró és még négy egyéb zajforrás van a listán. Érdekes, hogy az ami a



belső hangszóróból árad, nem egyszerű sípolás és kattogás, hanem - a belső hangszóró adottságait tekintve - jó minőségű zene. Igaz, kissé zörög a hang, de

flipperek mindegyike megállja a helyét PC-n, és bárki találhat kedvére valót közöttük!

Sam. Joe

PC-X - READ.ME

Ami a számból (majdnem) kimaradt!

Kedves lapozgató! Most, amikor az első számunkat átböngészed, észreveheted, hogy nincs benne levelezési rovat és apróhirdetés. Nem szándékoztuk ezeket a létfontosságú részeket kihagyni, de ezek az első számnál furcsán hatnának, hiszen kinek lehetne véleménye róla, és ki hirdetne benne, amikor még nem is tud ■ létezéséről. Ezek a következő számtól saját helyet kapnak, és csak buzdítani tudok mindenkit, hogy használja ki őket. A levelezési oldal szerkesztője még legyen meglepetés, de várjuk hasznos tanácsaitokat, észrevételeiteket, véleményeket a magazinnal kapcsolatban. Mi tetszett, mi nem, mi sok, mi kevés szerinted a lapban, miről olvasnál szívesen?

Bárki feladhat nem kereskedelmi jellegű, tehát nem céges hirdetés, ha az nem sért semmilyen szerzői jogot (tehát nem adhatsz fel ilyet, hogy "Legújabb stoffok 100 Ft/lemez"). Egyébként bármit árusíthatsz **50 karakter/150 forint** áron. Az összeget rózsaszín postautalványon küldd el ■ címünkre: **PC-X, 1536 Bp. Pf. 386.** A hátoldalára írd rá ■ hirdetésed szövegét, és az ellenőrző szelvényt őrizd meg (vagy levélben közöld a szöveget és mellékd az utalvány fénymásolatát).

A **PC-X**-et mostantól havonta az újságárosoknál megtalálhatod (mindig a megelőző hónap utolsó péntekén jelenünk meg), de sokkal jobban jársz, ha előfizeted - csekket a lapban találsz. Rengeteg érvünk szól az előfizetés mellett. Így biztosan megkapod havonta és nem fogy el az orrod előtt. Előfizetőink védettek az áremelésekkel szemben. Hiába drágul a nyomda, romlik a forint, a **PC-X** nekik mindenképpen **1944 Ft** egy évre. (Ez 162 forintos kedvezményes árat jelent). Csak a csekket kell befizetni és máris buli. Rengeteg akció indul - általában az előfizetők részére, ebben a számunkban is találsz már elég sokat.

A Computer Karácsonyon kisorsoljuk a z előfizetési akció fődíját, a **PC-X robogót** (a feltételeket a 24. oldalon találod), a **Wizard's 10 db 500 Ft-os, és 5 db 1000 Ft-os** fantasztikus játékkártyáját, és még **egyéb ajándékok** is várnak az előfizetőkre. Ha ez még mindig nem győzött volna meg, lapozz az 50. oldalra, ahol **700.000 Forintos** grafikai pályázatunkra jelentkezhetsz! A zene rovatunkban **CD-ket nyerhetsz** folyamatosan (29.oldal), a külföldi cégek képviselőiben a pedig most a **Gremlin Graphics** kínál posztereket, matricákat és más finomságokat ezen számunk program-játékához (24. oldal). Most jut eszembe, a **Microsoft** oldalán is találhatsz egy kis játékot (34. oldal). A helyes megfejtőket a következő számban jelentjük meg, ajándékokat postán küldjük el. **Türelmetlenül várjuk megfejtéseiteket, leveleiteket!**

PC-X Szerkesztőség

ACCOMP

Babyház, 1.44Mb FDD, IDE+, 2S1PIG, 101 gombos billentyűzet	14" mono VGA, +256Kb RAM				14" Axion color SVGA 512Kb RAM			
	210Mb	240Mb	340Mb	210Kb	240Kb	340Mb	420Mb	540Mb
386SX -40Mhz, 2Mb RAM	60.544	65.052	67.052	75.872	80.380	82.380	81.280	93.872
386DX -40Mhz, 128K c., 4Mb RAM	71.192	75.700	77.700	86.520	91.028	93.028	91.928	104.520
486SLC-33Mhz, 64K c. 2Mb RAM	63.136	67.644	69.644	78.464	82.972	84.972	83.872	96.464
486DLC-40Mhz, 128K c., 4Mb RAM	78.072	82.580	84.580	93.400	97.908	99.908	98.808	111.400
486DX -33Mhz, 256K c., 4Mb RAM	89.864	94.372	96.372	105.192	109.700	111.700	110.600	123.192
486DX -40Mhz, 256K c., 4Mb RAM	90.864	95.372	97.372	106.192	110.700	112.700	111.600	124.192
486DX2-66Mhz, 256K c. 4Mb RAM	100.152	104.660	106.660	115.480	119.998	121.988	120.888	133.480

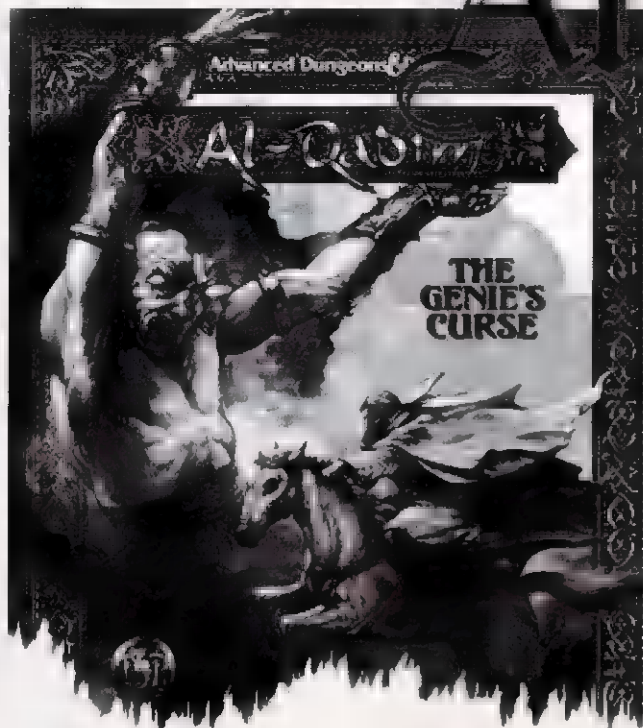
Processzorok	CYRIX	AMD	INTEL
486DX -33Mhz	18.992	18.784	24.640
486DX -40Mhz	19.992	22.992	-
486DX2-50Mhz	24.320	23.728	25.360
486DX2-66Mhz	-	29.280	30.800
486DX4-75Mhz	-	-	65.992
486DX4-100Mhz	-	-	73.992
processzor ventilator	720	720	720
IIT 387DX-40Mhz Coproc	2.592	-	-

Alaplapok	
386SX 40Mhz	7.400
386DX 40Mhz 128Kb cache (CHIP,AMI)	10.560
386DX 40Mhz 128Kb cache, 2x Vesa (OPTI,AMI)	13.680
486SLC 33Mhz 64Kb cache (ETE,IBM OEM)	9.992
486DLC 40Mhz 128Kb cache (AMI)	17.440
486DLC 40Mhz 128Kb cache, 2x Vesa (OPTI,AMI)	19.520
486SLC2 50Mhz	13.200
486SLC2 50Mhz + coprocesszor	14.992
486DX XXMhz 256Kb cache, 3x Vesa, NoCPU (AMI)	9.504
486DX XXMhz 256Kb cache, 3x Vesa, Green, DX4 is	13.992

Az árak Áfá-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak.

I/O Kártyák	
IDE+ HDD/FDD 2S1PIG vezérlő	1.160
Humican IDE+ HDD/FDD 2S1PIG vezérlő, Vesa	2.440
Realtek VGA 256Kb RAM (max.512Kb-ig bővíthető)	3.160
Trident 8900 VGA 0Kb RAM (max.1Mb-ig bővíthető)	2.800
Trident 9400 VGA 512Kb RAM, Vesa, True color	9.360

Acomp KFT :
 1135. Budapest, Szent László utca 74/a, Tel./Fax: 149-6165, 06-30-410500
 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.:156-6790



Az SSI eme játéka új világot tár ■ kalandozók elé: az ezeregyéjszaka mesés keleti tájaira juthatunk el dzsinnekkal, kalifákkal, gonosz nagyvezírral és sötét varázslókkal. A kerettörténet meglehetősen rövid, lényege, hogy a dzsinneket egy rejtélyes hatalom felszabadítja jogos (és általában jóakarátú) tulajdonosaik hatalma alól. Ám ■ jósnő, aki megjósolja mindezt a dzsinnek egyik leghatalmasabbikának, mindjárt az új rabszolgaság alóli felszabadulás egy halvány reménysugarát is megmutatja: egy fiatal, halandó harcos (corsair) képes arra, hogy szembeszálljon ezekkel a titokzatos erőkkel sőt, akár le is győzze őket. Mondanom sem kell, ki játsza eme hős szerepét...

A játék kezelése kivételesen egyszerűre sikerült: az irányítás történhet egérrel (ilyenkor a jobb gombbal mozoghatunk, a balal harcolhatunk), joystickkel vagy billentyűzettel (kurzorgombok). Legjobb a billentyűzet és az egér kombinációját használni, így pontosabb az irányítás (csapdákkal tarkított környezetben ez hasznos lehet). A főképernyő tetején helyezkednek el a további ikonok: baloldalt ■ dzsinn lámpájával újabb menüt hívatunk elő. Az INVENTORY alatt nézhetjük meg (és használhatjuk) nem fegyverjellegű (pl. potion) tárgyainkat. Amazokat ■ második menüpont alatt ke-

zelhetjük (READY WEAPON). Itt némi magyarázatot igényel a varázslás! Természetesen az AD&D szabályai szerint harcos nem használhat varázspálcákat. Így azt találták ki, hogy egy hatalmas mágikus erejű kő (a Moonstone) apró szilánkaival dolgozhatunk. Az így előállított varázslatok egy 6. szintű máguséinak felelnek meg a saját szintünktől függetlenül. A VIEW STATS menüpontnál nézhetjük meg tulajdonságainkat (szintet 2,4,8 stb. ezer pontnál kapunk). Fegyvereinket és gyűrűnket is itt tartja nyilván a program (mindig csak a legjobb marad meg! Ha van +2-es gyűrűnk, hősünk automatikusan azt húzza fel és a gyengébbet eldobja). Az OPTIONS alatt tölthetünk, menthetünk játékállást, a zene és az FX hangerejét állíthatjuk, esetleg visszatérhetünk DOS-ba. A lámpától jobbra az előkészített másodlagos fegyver (kőszilánk vagy parittyá) stilizált képe látható (aktiválás Space-el). Ezek nagy előnye, hogy képernyőn kívülre is támadhatunk velük. Főleg ■ parittyá alkalmas ilyen trükközésre, mert (természetesen) ez is mágikus: egy +1-es Sling of Seeker-ről van szó (később jobb is lesz). Ismét jobbra három kis pötty látható (a játék elején csak egy). Ezek ■ kardhasználatban segítenek: ha lenyomjuk a bal gombot sárgára váltanak (minél magasabb a szintünk,

annál gyorsabban), elengedve hősünk bős kaszabolásba kezd. Új vágásokat majd a játék folyamán tanulhatunk... Ha valamilyen ok miatt ezek az ikonok nem jelennek meg, akkor ott harc nélkül kell megoldanunk a helyzetet (ennek okát atyánk elmagyarázza, ha ■ kardról kérdezzük). Most már csak néhány apró statisztika következik: életerőnk (a piros téglalap), aranyaink és ékköveink száma, végül az éppen hatásos potion (pl invulnerability). Kész, ennyi ■ egész irányítás!

Most egy (nagyjából) teljes leírás következik, aki nem szereti ezeket elolvasni, az ugorjon az értékelés részre! Egyébként nem olyan veszélyesen nehéz a program (nehezebb szinteken sem), hogy ne lehetne pár nap alatt végigjátszani...

Első próbatételünk egy aprócska labirintus, ahol minél gyorsabban végig kell szaladnunk, lehetőleg némi aranyat is gyűjtve. Itt megtanulhatjuk ■ irányítás, a harc és néhány kapcsolótípus rejtélyeit. Ha végigérünk, egy teleporter szülővárosunk kapujához repít minket. Itt szépen körbejárva elintézhetünk néhány apró helyi ügyet (adomány ■ templomban, segítség egy szegény embernek, régi tartozások kiegyenlítése), emellett segíthetünk a kádinak tető alá hozni egy szerződést családunk és ■ rivális Wassabok között. A következő feladat a szomszédos kereskedő lánynak a "lila bogyó" megszerzése az oázis partjáról. Miközben ennek begyűjtésével foglalkozunk, egy habléány jelenik meg, és egy üzenettel elküld ■ kádihoz Az üzenetváltás lebonyolításáért átváltoztatja a tő egy részét (ÉNY), ahol bármikor felgyógyíthatjuk magunkat (éppen ideje volt). A tőle kapott tekercset is őrizzük meg jól (és ne felejtsük el az instrukciókat)!

A városba visszatérve rossz híreket kapunk: ■ család dzsinnye elszüllyesztette a konkurencia hajóját. Mivel a szereplők nem olvasták ■ kézikönyvben található háttértörté-

netet, a következtetés logikus: a mi családunk ■ bűnös! Még rosszabb, hogy a kalifa és leendő hitvesünk, Kara is ■ hajón utazott! Vita közben rohanjunk ki a tengerpartra (az oázistól nyugatra), ahol mentjük meg a hiénákkal fogócskázó kalifát. Gyorsan keressük meg a kincsét és menjünk vele vissza ■ városba. A rögtönítélő bíróság ■ várt ítéletet hozza: családunk börtönbe sétál Bandar szigetén. Minket felmentenek, mert egyedül mi nem rendelkezünk ■ dzsinn megidézéséhez szükséges varázserővel (még jó hogy nem varázslóiskolába jártunk, akkor itt vége is lenne a kalandnak). Innentől változnak ■ prioritások: elsődleges feladatunk ■ család becsületének helyreállítása, másodlagosan nem ártana a mennyasszonyunkat sem visszaszerelni...

Mivel jobb ötletünk nincs (máshová ■■ is tudunk menni), keressük fel ismét ■ habléányt. Megint jó tippet kapunk - először a teknőskompot vegyük igénybe! A halottak szigetén szedjük fel három kulcsot (kettőt ■ ládából, egyet egy csontvázról), majd beszélgessünk el a boszorkánnyal a hajó átadásáról. Nemigen akaródzik neki, így keményebb eszközökkel kell meggyőznünk... A hajó belsejében egy illúziófal mögött újabb gyógyítóhelyet kapunk, ha belecsapunk ■ zöld gömbbe (saj ■■ csata közben ideiglenesen bezár...). Érdemes megjegyezni, hogy a mozgó vagy enyhén vibráló falak átjárhatók (ez még fontos lesz!).

Most már elmehetünk a kalifa fővárosába, Bandar szigetére. Kérjünk kihallgatást és engedélyt egy beszélgetésre apánkkal. A börtönőrök kapitánya némi pénzt igényel tőlünk, meg lehet próbálni egyezkedni vele (én kifizettem). Oda-lent segítsünk apánknak és keressük fel a családunk többi tagját is (ideje kipróbálni ■ Save opciót is...). Kijövetelkor vehetünk egy jobb cellát apánknak (később ez megkönnyíti majd ■ játékot) 400 aranyért.

Al-Qadim



fejű

óriás) vár

ránk. Legjobb őket megvakítani és karddal leverni...

Aballat nem lesz nehéz feladat: négy üveget az épületben találunk, négyet kívül. Nyissuk ki mindegyiket, az egyikben volt a bátyánk hangja. Most már semmi akadálya Muliban megidézésének és felszabadításának. A dzsinn elérhetővé teszi számunkra a "névtelen mesterek" szigetét, ahova - természetesen - ismét nekünk kell menni. Bátyánk és a dzsinn eközben gondoskodik a családjunk biztonságáról (mindenféle kivégzéseket terveznek Bandarban).

Al-Naqil szigetén 5 varázslót kell ártalmatlanná tennünk (4 helyre vannak szétszórva, amiből hihetetlen logikával kikövetkeztethetjük, hogy egy helyen kettő van...). Ha használjuk a scroll-jaink egy részét (a megfelelő módon érdemes olvasni...), lényegesen gyengébbek lesznek ezek az ellenfelek (bár amúgy sem túl veszélyesek)... Ha sikerült összeszednünk három nyakláncot, elkezd vibrálni egy újabb rejtett fal és bejuthatunk egy teleporthoz, amely megpróbáltatásaink utolsó színhelyére - egy idegen dimenzióba - visz el minket.

Itt már minden megy mint a karikacsapás: mindig csak egy újabb platóra juthatunk el, aholis szétverve a zöld gömböt egy-egy újabb ellenfelet kapunk. A sok kiszabadult között ott lesz - természetesen - Kara is, aki boldogan omlik a karunkba (szerencsére ezt már normális alakban teszi), de sajnos még nincs vége: a fővarázslót még el kell távolítanunk az egyik mezőről. Ezután visszatérhe-

varázsló tornya rejteget némi meglepetést: a fejtörők és csapdák próbatételek, hogy érdemesek vagyunk-e a mágus színe elé kerülni. A kérdésekre a lehető legőszintebben kell válaszolni (ha nem tudunk valamit, nyugodtan bevallhatjuk). Sajnos a meglehetősen feltékeny varázsló sem tudja a dzsinünket irányító varázsló nevét, de eligazít minket a könyvtárhoz, ahol biztosan találunk választ... A feleség kérését nyugodtan teljesíthetjük, nem kell még egyszer végigjárni a tornyot...

A könyvtárba nem olyan könnyű bejutás: az őrző szobrok egyikének egy könyvből megtanult részletet kell elcitolni, a másiknak egy tekercs kell (Heart of Stone). A beszélő lánánál ne legyünk zsugoriak: +1-es kard lehet a jutalmunk! Ettől teremtől délre el-kaphatjuk a repkedő (és kissé szorakozott) tudóst, aki kinyitja nekünk a következő szintre vezető ajtót. Ha ezen a szinten minden lila szimbólumra rálépünk, a DNY-i sarokban eltűnik az akadály és mi is szerezhethetünk egy repülő szőnyeget (úgy látszik ez megszokott közlekedési eszköz erre felé). Most már minden gond nélkül odarepülhetünk a könyvtár bejáratához (és az eddig csak távolról szemlélt ládához). A következő szinten két módon is megszerezhetjük a dzsinnek szigetének nevét: az ÉNY-i sarokban elolvashatjuk egy tekercsen (a titkos ajtókra figyeljünk), vagy a DK-i saroknál, ha az aranyszínű ládába betesszük a mágus feleségtől kapott tükröt. Repkedő barátunk megtalálja, és azonnal komoly tudományos vitába mélyed képmásával. Udvarias szolngatásunkra elküld minket a ... szóval a dzsinnek szigetére.

Itt először is a névtelen (?) kívánságát kell teljesítenünk. A feladatokról a bandari kocsmában ülő (hátsó) férfi tud némi információval szolgálni. Csak az utolsóhoz kell messzire utazni: a Bottle of

Eternal Emptiness sajnos nem itt található... Ez az ajándék egyébként (tüzetesebb vizsgálat után) végre kielégíti az örökké elégedetlenkedő őrt is, és továbbjuthatunk. A földsinnek természetesen semmit sem adnak ingyen! Hogy túléljük a tűz sakkabláját, a vizek urának segítségével szükséges. Neki viszont a mesélőnője hiányzik, akit a földek úrnője tart fogva. Szépen felgöngyölítve a szálakat, bejuthatunk a tüzek urához, akitől végre konkrét információt (és +2-es kardot) is kapunk: beszéljünk apánkkal, ő is tagja volt a "névtelen mesterek" szervezetének, amely valószínűleg felelős ezekért a gonoszságokért.

Sajnos most nem szerezhethetünk engedélyt a börtönbe való belépésre (mi fontosabb dolga lehetne a kalifának, mint minket fogadni?). De mielőtt csalódottan elhagynánk a palotát, a konyhába irányítanak minket (ÉK-i sarok). Samia (a sárga ruhás hölgy) eligazít minket, hogyan is juthatunk le a kalifa engedélye nélkül. Persze néhány szörny is őrzi a terepet, ezeket távolítsuk el az útból (a ciklopszal jobb megegyezni és kivinni Samiához). A továbbjutás kulcsa egyszerű: minden platóra kell egy kő, és minden zöld moszatot addig kell ütni a karddal, amíg meg nem jelenik egy kapcsoló (ez csak akkor sikerül, ha a megfelelő platón van már kő). A következő teremben is hasonló a feladat... A 8 kar meghúzása után minden cellából előrajzanak a rabok... Az egyik cella kiütött falán keresztül visszajuthatunk a titkos folyosóra (az omlás másik oldalára - szerencsére). A börtönbe érve mindenkit el kell kerülni! Beszéljünk el atyánkkal, akitől megtudjuk a "névtelen mesterek" szigetének nevét (odamenni sajnos még nem lehet).

Kifelé némi palotai intrikába keveredünk: bizonyítékot kell szereznünk a nagyvezír ellen (a palota DK-i részén beszéljünk O.-val).

A palota DNY-i részén van a teleport szoba (a kékpádlós), ahonnan elindulhatunk erre a veszélyes küldetésre. Itt is el kell kerülnünk az őrköt (a hárem előtt álló duót tértítsük el a teáskocsi ellökésével) és beszéljünk a jobboldalon álló feleséggel. Miután megszereztük a bizonyítékot és a családi kincseket, osonjunk ki és kérjünk kihallgatást a kalifától. Ez csak a nagyvezír útján történhet, aki nemigen akar foglalkozni velünk. Nem baj, a bizonyíték itt van nálunk! Miközben kifelé tartunk a városból, megpillantjuk a meglehetősen ideges O.-t, akit kilesve megtudhatjuk, hogy talán nem is biztos, hogy sokat érnek azok a bizonyítékok... Szorongassuk meg a gigáját mindkét résztvevőnek (átvitt értelemben persze), de nem sok hasznos információt kapunk tőlük...

Most elmehetünk a "névtelen mesterek" kincsért Hajar-ra (kis kitérő), majd Al'Katraz-ra. Az elenségeskedő törzseket - fantasztikus diplomáciai érzékünkkel - békítsük meg, mire elárulják a lejutás módját az alsóbb szintre. A börtönt tisztítsuk meg az öröktől és a raboktól (köztük van a bátyánk is, ami a legkedőbb játékosokban is világossá teheti, hogy az örök és a rabok eltávolítása más-más módon történik...). A testvérünket faggassuk ki a következő sziget nevééről, majd vigyük fel a biztonságot jelentő hajónkra. A nyugati részeket is meglátogathatjuk (az északi ajtót kirázhathatjuk a sarkából), de készüljünk fel, hogy az utolsó cellában két igen kemény Ettin (két-

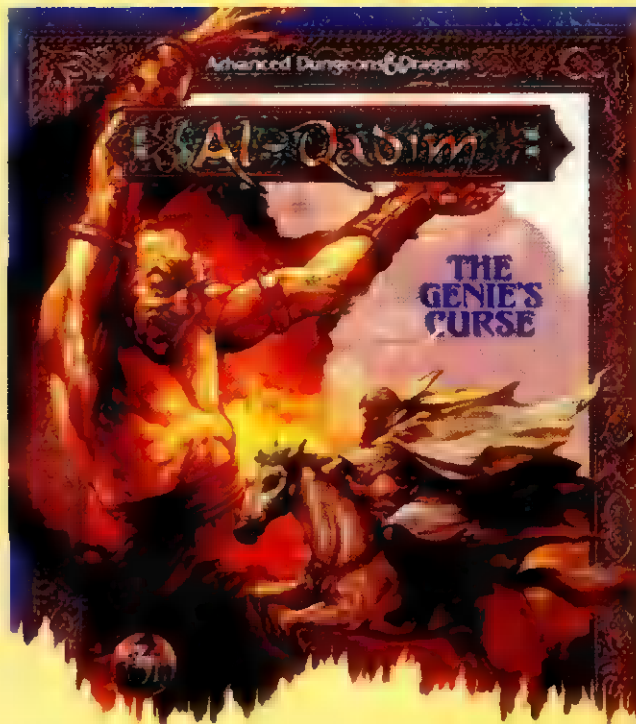


tünk a hajónkra, ahol a korábban kiszabadított - teljesen privát - dzsinnünk vár bennünket. Visszarepülés Bandar-ba, boldogság, béke, endsequence...

A grafikában nem fog csalódni senki - ez vitathatatlanul nagyon szép lett (kissé (?) emlékeztet ■ Dark Sun-ra, de még talán szebb is annál). A hangra sem lehet panasz: pláne, hogy ez az első program, amely teljesen hibátlanul felismerte és lokalizálta meglehetősen elállítgatott Gravis és Soundblaster kártyáimat (betöltötte ■ 32 bites drivert ■ GUS-hoz).

Sajnos ■ játékról nem lehet megállapítani, hogy pontosan milyen kategóriába sorolható: RPG-nek ■ merném titulálni (az SSI embléma számomra nem egyenlő az RPG fogalommal), kalandjátéknak szintén nem, viszont ügyességi játéknál azért valamivel több. Emiatt aztán minden kategória kedvelője húzza rá egy kicsit ■ száját...

Másik problémám, hogy ■ CD-s verzióban semmi pluszt ■ kap az ember.



Tipikusan, két délután alatt végigjátszható, "modern" játékot kapunk. Gyönyörű a grafika és a zene, de a játszhatósággal és élvezetességgel vannak problémák. Érdemes megnézni, de nem lesz nagy kihívás - kezdő szerepjátéko-

soknak ajánlom, az alapok megismerésében talán segíthet valamit.

PELLUS

WIN COMPUTER

1067 Budapest, Szondy u. 19.

T.: 153-4304 Fax.: 117-2834

AZTEC dupla sebességű CD-ROM, amitől a játék is lendületbe jön...

- Ultra cache
- Photo CD
- Video on CD
- Direct audio



QWERTY a SZERENCÉS VÁLASZTÁS

Szerencés csillagzat alatt dönt,

ha ■ QWERTY számítógépeit választja, mert:

- Tetszőleges kiépítésben 386-os, 486-os és PENTIUM számítógépek

3 ÉV GARANCIÁVAL, RÉSZLETRE is kaphatók!

- NOTEBOOK-ok
- EPSON, HEWLETT PACKARD, CANON nyomtatók
- MODEMEK, tartozékok, kiegészítők, szakkönyvek széles választékával várjuk.

QWERTY

Alapítva:
1984-ben

QWERTY High Tech KFT - 1114 Budapest, Bartók Béla út 9.

Tel.: 18-68-858, 18-52-687, 18-69-285, FAX: 18-52-687

Nyitva: Hétfőtől péntekig 10-18 óráig

NE FELEDJE: Nevünk ott található az Ön számítógépének billentyűzetén is!

Alapíts emberi civilizációt a jövőben! - így hangzik az eddig legszebb Sim-City klón jel-szava. Lássuk, miként is kezdhetünk ehhez a heroikusnak hangzó feladathoz.

Alaptétel: Vásárolj egy megfelelő PC-t. Gyűjts némi pénzmagot, és kocogj el a kedvenc boltodba. Vedd le a polcra, és végül, de nem utolsó sorban fizesd ki (én az Automex-nél lettem rá). Ettől a perctől Tied a világ legszebb játéka, bármikor játszhatsz vele.

Eme kis tanmese után lássuk a tarajos sült (medvét? Mégcsak kéne. Minden gyerek agya és polca macókak hadával telik meg, sehol egy emu, vakond esetleg kenguru. Ezért juszt is tarajos sült!).

A szép színű és méretű dobozt bontogatva azt találtam, mi is rejtőzhet benne. Természetesen egy kisebb CD doboz és a kézikönyvecske lapult árnyékos sötétben. A kézikönyvet félredobva szívdobogva helyeztem lemezt a meghajtóba. Ekkor ért az első meglepetés.

Kicsiny ablakot nyitottam a világra, és a run parancsra kattintottam. Installálni szeretné? - kérdezte udvariasan. „Á a szörfözni mennek, de itt a Déli pályaudvarnál nincs csak néhány izzad-

ság-tócsa!” Tehát igen szeretném!

5 megára, vagy 35-re? HAVAN HELYED INKÁBB 35 megára. Így jobb az animáció.

A játék a világ legszebb sci-fi programjaként, nagy élményt nyújthat ezen stílus rajongói számára. Az alaptörténet szerint, az emberiség örök félelme valósággá válik. Szegény lepusztult Föld, az útjába kerül egy

A legjobb sci-fi, amely eddig PC-re megjelent!

köbor asteroidának. A tudósok számításai azt jelzik, hogy ezt a katasztrófát a Föld védeheti ki. Ezért megkezdik egy óriási csillaghajó építését és az evakuációt.

200 telepeseddel idegen csillagrendszerben kell újra teremtened az emberi civilizációt. A visszszámolás megkezdődött. Harc a fennmaradásért. Sajnos az idegen bolygók egyike sem fogad bennünket füves mezőkkel, virágos rétekkkel.

Leggyakrabban mostoha körülményeket talál a legközeltekintőbb felfedező is.

Homok- és porviharok, meteor-zápor és efféle vidámságok tarkíthatják minden napjainkat. Embereink kitar-tása csökken, tartalékaink fogynak, és napról napra megküzdehetünk a helyi sajátosságokkal. Kolóniánkat fejlesztve úrrá lehetünk a hely-

zeten, és virágzó civilizációként funkcionálhatunk.

Ja, ha sikerült akkor kezdheted újra.

Sokat számít a nehézségi fokozat. Hasznos egyszerűvel indulni.

Start. Jelentkezz be és válassz nevet a segédkomputerednek. Indítsd el az első szondáidat. Jól gondold meg merre, mert csak négy csillagrendszerbe küldhetsz műholdat. A visszaérkező adatok alapján válaszd ki a legreménykeltőbbet és indulj utadra. De előbb jól szerelkezz fel.

Rakodj fel mindent amire helyed és pénzed futja: extra telepéseket, plusz kaját, gyá-rakat, szondákat, napkollektorokat és egyéb dolgokat. Ha ezt megtetted, indulj a civilizáció megmentésére.

A játék jelenlegi célja a „terraforming technológia” elérése, a lakható bolygó kialakítása. Stabilizálni a kolónia életfeltételeit, további életteret nyerni az emberpróbáló körülmények között. Saját úrprogramot kifejleszteni és újabb lépéseket tenni az emberiségért. Kutatni, felfedezni, előállítani a hi-tech alapfeltételeit. Most épp csak ennyi.

Miért is írom azt, hogy most? A válasz egyszerű. A terveket olvasgatva egy óriási terv körvonalazódik a játékos előtt.

OUTPOST

A játék jövője!

Első fázis. Outpost Expansion Modul 1.

Több csillagrendszer és bolygó típus megjelenése. Országai változatosság, kiszélesedett játékos lehetőségek.

Előre kialakított szituációk - scenario - menedzselése. Mint a Sim City-ben.

Megjelenés 1994 őszén.

Második fázis. Outpost Expansion Modul 2.

Saját helyre szerkesztő (Terrain editor), amellyel saját világunkat készíthetjük el. A jól bevált recept idáig nagyon hasonlít a Sim City diadalútjához. Tud-e majd valami újat adni a program? - vetődhet fel az automatikus kérdés. Valószínűleg ott a harmadik lépés.

Harmadik fázis. Outpost Expansion Modul 3.

Az eddig emlegetett változtatás itt lemaradt. Megjelennek az idegen fajok.

Emberek vagyunk, imitálhatnánk - így megkezdhetjük a kereskedelmet és a háborúkat, vélt vagy jogos indokok alapján, más civilizációkkal.

A tervezett megjelenés 1995 tavaszán. Azt hiszem, itt vagyunk, itt vagyunk, itt vagyunk.

Extra 1 fázis. Outpost Multi-Player for INN.

A program megjelenésével egy időben elindult a hálózati opcióval feltuningolt játék.

Extra 2 fázis. Outpost "CyberWar" Multi-Player for INN.

A harci opciók megjelenésével egyidőben -1995 őszén- beléphetünk a nagy Outpost rendszerbe, és itt aztán bárki hódíthat kedve szerint.

Hát ezek a titkos tervek. Nekem szinte gigantának tűnik ez a komplexitás.

A legérdekesebb dolog, hogy a program Windows alatt fut. Nekem ebből semmilyen gondom nem adódott, így valószínűleg ez a programozók nagyszerű munkáját dicséri.

Bár a játék nagyfelbontású grafikája lepott meg először, de ezután szinte azonnal a fantasztikus stratégiai és technikai kidolgozottság tűnt fel.

Én szívesen adok neki pillanéter maximumot.

Commander Sog

386
4 MB
5 MB + CD
ROLAND
98%
86%
85%

Kalandozás ■ lovagkorban SETTLERS



semmi, szinte teljesen áttekinthetjük birodalmunkat.

Az alapbeállítások után első és legfontosabb feladatunk, a jó hely kiválasztás. Ezt addig tehetjük meg, amíg a program hagyja, kb. a tizedik szint után már sajnos macskul a gép helyezi el erődtáborunkat.

Hogy mi határozza meg a vár helyét?

ten alkalmazni. A jól működő bányászat előfeltétele az alapos geológiai feltárás. Minden hegyet aprólékosan vizsgálunk meg, és csak a legjobb leltőhelyekre telepítünk bányákat. (Ha a kész bányáink valamiért nem üzemelnek, gyanakodjunk szerszám-hiányra.) A kovácsokat tartsuk nagy becsben és lehetőleg védjük őket erősen.

1. A nyersanyagok és ércetek mennyisége.

Geológusaink az induláskor tájékoztatnak a földben rejtőző kincsekről. Soha ne települünk bányászatra alkalmatlan területre, mert szomszédainknak ezzel jelentős előnyt adunk. A vas-, szén-, arany- és kőbányászat kiemelt fontosságú tevékenység, szinte stratégiai sarokkövei a játéknak. Pl. a legkisebb jelentőségűnek tűnő kőbánya az idővel kimerülő felszíni fejtéseket válthatja le, így biztosítva építkezéseink folyamatos ellátását. A szén- és vasbányák a fegyverkezés és a mindennapi tevékenységek (hentes, szerszámkészítő) miatt fontosak.

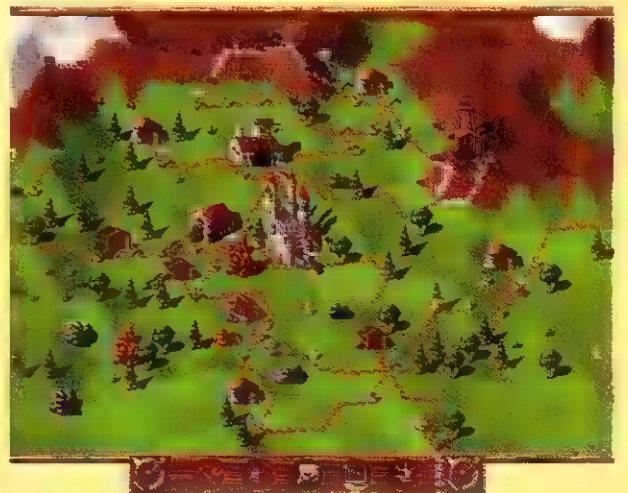
Az arany zsoldosaink lelkesedését növeli. Ehhez persze aranyművest kell a területre

2. A környező erdők és kőfejtők.

Építkezéseink rendkívül nyersanyag-igényesek. Az állványozás fát, az épületek követ fogyasztanak. A terület kiválasztása után azonnal lássunk hozzá a feldolgozó kialakításához. Két erdész mellé két favágót és egy fatelepet létesíthetünk.

Az utak lehetőleg a fatelepre vezessenek közvetlenül. Itt is az egyenes út a biztos. (Az emelkedőket jelzik). A kővágók csak kisebb körzetben tevékenykednek, erre figyeljünk oda. A felszíni kőfejtések hamar kimerülnek. Gyorsan keressünk kőbányának való helyet!

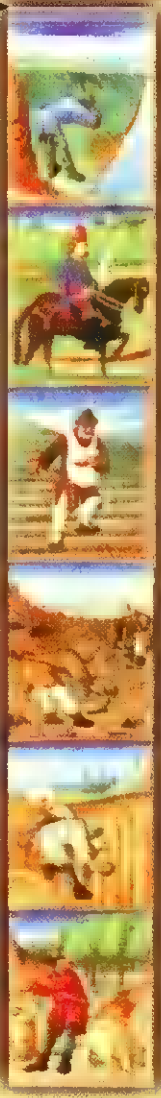
Ha már hatalmas területet birtoklunk, hasznos még egy-két fatelep.



„Az Úr 920. évében a magyarok és egyéb kalandozók ellen kénytelen voltam várfallal körbevenni birtokom. Amikor megépültek a falak, cirkaalmas bástyákkal javítottam az erőd látványát. A munkálatok végső fázisában olasz mesterek tervei alapján várarkot és csapóhidat szerkesztettünk. Készen állt a nagy mű. Ahogy feltekinttem a komor tornyokra és gyilkjárókra, - arra gondoltam, még soha nem készült hasonló remekmű. Tökéletesnek lát-

szott.“
„Neked már megvan?“ - harsant egy hang felrázva méltóságomból.
„Tessék? Ja, hogy a Settlers PC verziója. Igen nemrég érkezett a Blue Byte-tól.“

A Guru hasábjainak idején már elémélkedtem a játék szépségéről és komplexitásáról. Most ezt nem tenném. Úgy gondolom, a program finomságait sem árt kiemelni. Ezek emelik ugyanis a legnagyobbak közé a Blue Byte remekművét. Kezdehetjük azzal, hogy a játék felbontása az alapbeállításoknál megváltoztatható. A „Pixel Peti“ minőség (320x200) helyett választható nagy felbontás (640x480) sokkal kellemesebb a szemnek. S ez mind





3. A tavak, hegyek és sivatagok

Az építkezéseket általában gátolják. A tavakon révészeket indíthatunk az egyik parttól a másikig. Személyszállítás nincs, viszont ■ termékeket gyorsan továbbítják. A hegyekben csak bányákat építhetünk. A lankák tövén nem hátrányos azonban néhány őrbódét állítani, mert hamar lángoló fáklyaként láthatjuk meg nehezen felépített kitermelő helyeinket. A sivatagok teljesen haszontalanok.

4. Egyéb szempontok.

Ellenfeleink, akik ■ következő tulajdonságokkal rendelkeznek:

Lady Amalie - szerény, csendes „nem sok vizet zavaró” típus. Könnyű legyőzni.

Krumpy Onefinger - a kamupókező egy rendkívül kellemetlen fickó. Különösen az aranyunkra fáj ■ foga.

Balduin, ■ csuhás - diszkrét karakter. Inkább a saját létesítményeit védelmezi kitartóan.

Frollin - kiszámíthatatlan martalóc, aki kellemetlen meglepetéseket okozhat.

Kallina - az egyik legtaktikusabb ellenfél. Nő léte, jól irányzott támadásokkal bénítja meg az élelmiszer-termelő központjaidat.

Rasparuk, ■ Druida - a nyersanyagokra utazik. Szinte minden ehhez kapcsolódó dolgot gondosan védened kell ellene.

Count Aldaba - ■ raktárak nagy fosztogatója. Agresszív, harcias ellenfél.

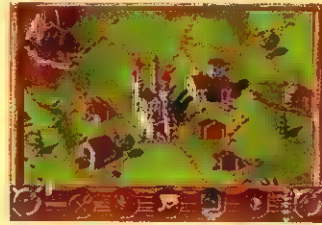
King Rolph VII. - bölcs, körültekintő uralkodó. Nincsenek jelentős hiányosságai, amit kihasználhatnánk. Ő viszont az építő kapacitásunkat támadja bőszen.

Homen Doublehorn - a legagresszívabb harcos. Egyik épületed sincs tőle biztonságban. Kitartó és erős ellenfél.

Sollok, the Joker - ravasz és visszatartó. Gonosz módon minden hibás lépésünket kihasználja.

Néhány tipp ■ győzelemhez!

- Tervezd meg jól az utakat. Soha ne készíts varga-betűs szerpentíneket.
 - Terjeszkedj gyorsan, lehetőleg sugárirányban.
 - Védj az épületeidet őrbódékkal.
 - Praktikus a hentest az állattenyésztő környezetébe építeni.
- Hasonlóan ■ péket és ■ molnárt is
- Szigeteld el ellenfeled létesítményeit a várától.
 - A szállítási útvonalakat elvágva, sok kárt okozhatunk.
 - A kovács szén- és vas prioritását növeljük a szerszám-készítővel szemben.
 - A hajóácsot vegyük takarékra.
 - Több kovács - több fegyver.
- Több fegyver - több katona. Több arany - több lovag! Sok lovag - kevés vereség.
- Kezdetből állítsuk át ■ hadba-in-



dulókat veteránra.

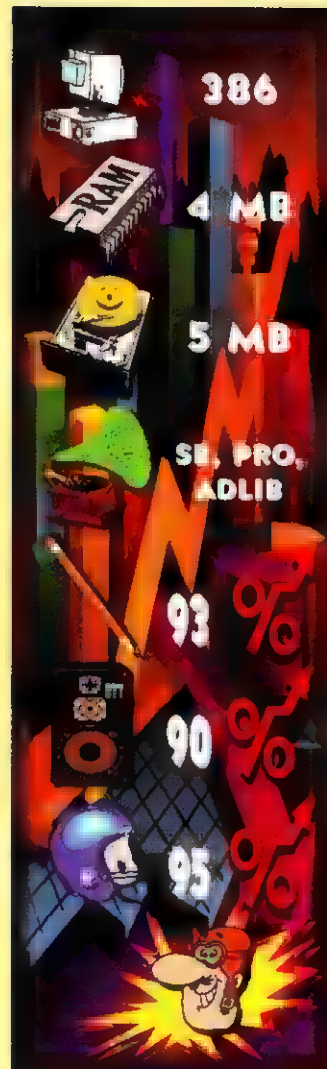
- A szállított áruk fontossági sorrendjét szükség szerint változtassuk.

- Legyünk taktikusak, de mégis vakmerőek. (Ha embereink hangulata kedvező.)

Hát talán ennyi lett volna, az ■ hasznos tanács-özőn, ami mostanra felhalmozódott bennem. Kellemes stratégiázást!

Shy DaCosta

Utóirat: A szintkódokat természetesen nem közöljük le, de ha nem leszel „passive”, végig tudod játszani a játékot!



TE VAGY A NYERŐ?!

Egy ilyen remek kis robogó csak...

1944 Forint?!

Akciókat ■ Treff-X robogó kereskedés támogatja (1119. Budapest Andor ■ 28.)



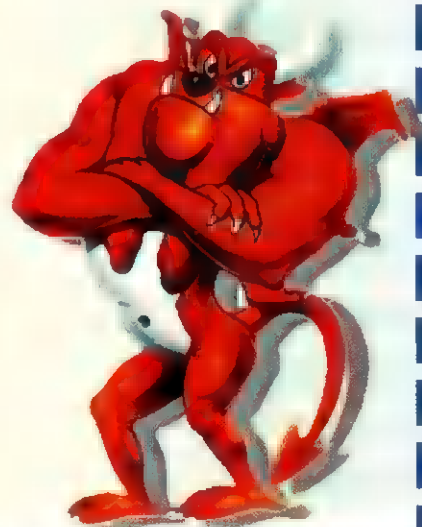
Computer Karácsonyig tartó előfizetési akciónkban sok egyéb mellett ez ■ speci PC-X+Treff-X kooperációban készült hiper-design, megacool PC-X robogót nyerheted meg, formatervezett bukósisakkal. Ennek ■ létezése csak annyi, hogy érvényes egyéves előfizetésed legyen! A lapban találsz egy kis csekket, amelyen ■ 1944 Ft-ot befizetheted (az ellenőrző szelvényt őrizd meg). Ha nincs csekk ■ lapban, írd ■ szerkesztőség címére: PC-X, 1536 Budapest, Pf. 386. További információt ■ 16. oldalon olvashatsz.

Gremlin játéki! Egy halom Gremlin Graphics ajándékot (posztereket, matrikákat stb.) sorsolunk ki ■ helyes megfejtők között!

Mit látsz ■ képen?

- a. Zool
- b. Lilit Divil
- c. Sonic

Címünk: PC-X, 1536 Budapest, Pf. 386



SARLATÁN

Helyet adunk szerepjátékkal foglalkozó rovat számára is - sokak kedvence, és reméljük, hogy rovatunk hatására még többen kapnak kedvet egy kis kalandozásra. Hála istennek, egyre jobban terjed ■ kórság és egyre népesebb a szerepjátékosok tábora - az RPG (Role Playing Game), magyarul szerepjáték méltó mindenhová befúrja magát.

Szerepjátékról a nem beavatottaknak egy asztal körül ülő társaság jut az eszébe, akik különös felkiáltásokkal (ütöm, spellkedek, XP), eltorzult arccal különböző furcsa kockákat dobálnak. Ez a rovat róluk, a fantasy szerelmeseiről szól. Hogy milyen fokon, kezdőknek vagy profiknak, azt ti döntitek el. Ha van valami kívánságotok, miről szeretnétek olvasni, írjátok meg, és mi képességeinkhez mérten teljesítjük (le veleitekkel a PC-X szerkesztőségét bombázzátok!). Kezdésnek íme egy kis csemege: ■ TSR legújabb szereménye, egy új világ leírása, a PLANESCAPE.

"Üdvözlégy idióta!" Ezzel ■ frapáns mondattal kezdődik a PLANESCAPE box bevezetője. Már maga a cím is jellemzi ■ játékot, hiszen egy szójáték, az angol PLANES (síkok) és ESCAPE (menekülés) szavakból összerakott elnevezés. Aki ismeri ■ Manual of the Planes-t, azt nem éri nagy meglepetés. A Planescape ennek a második kiadású változata, jócskán átfórmálva. Az első meglepetés az, hogy a Planescape magában foglalja az összes eddig ki-

adott világot, amit a TSR eddig megjelentett, beleértve a Spelljammer, Dark Sun és a Ravenloft világokat is. Az univerzum alapjaiban rendült meg az első kiadás óta. A Planescape világában ■ PMP (Elsődleges Anyagi Létsík) sarkoként öleli körül a kristályszférákat,



amin átnyúlik az Éteri Sík a belső, míg az Asztrális Sík a külső síkokra.

A belső síkok a következők: energia síkok (a Pozitív és ■ Negatív energia sík), az Őselemi síkok (Tűz, Víz, Föld, Levegő), a Paraelementális síkok (Füst, Magma, Sár, Jég) és a Quasielementális síkok (Sugárzás, Ásvány, Gőz, Vákuum, Hamu, Por, Só, Villámlás). Mivel ezek ■ síkok nagyon instabilak, gyakran kisebb anyagcsomók szakadhatnak át ■ közelebbi

síkokra, változatos meglepetéseket kínálva ezzel az arra vetődő kalandozóknak. A belső síkokra jellemző, hogy mágikus védelem nélkül nem lehet sokáig életben maradni rajtuk.

A külső síkok első ránézésre messze barátságosabbak bármely belső síknál. Ez azon-

ban csak látszat, itt ugyan maga a sík anyaga nem veszélyeztet senkit, az ott honos lények és hatalmak annál inkább. Míg ■ kaotikus gonosz síkján, az Abyss-ben bármikor találkozhatunk démonokkal - és csak reménykedhetünk, hogy nem hívjuk fel magunkra egy démonúr figyelmét -, az alatt a Boldog Vadászmezőkön az angyalok seregei elől menekülhetnek ■ gonosz karakterek. Némelyik külső síkon ■ mágia teljesen „megbolondul”, egy másikon hiányoznak a színek, míg

- minden kalandozó rémálma -, a Nagy Szakadék 666 bugyra mind más-más tájat fest elénk. Ha ■ külső létsíkokat úgy képzeljük el, mint egy tortát, melynek mindegyik szelete l- ■ külső sík, ■ tetején egy újabb síkot figyelhetünk meg - ez ■ külső Földek. Ezen a kör alakú síkon több különös terület van, s ezekre, bár nem tartoznak egyik síkhoz sem, mégis jellemző az a sík, mely felett elhelyezkednek. Itt még istenek sem élnek, mert ahogy egyre beljebb haladunk a „kör” középpontja felé az erősebb, majd a gyengébb varázslatok használhatatlanná válnak, a mérgek elvesztik hatásukat, és a középpont közelében már az istenek is lesüllyednek a közönséges halandók szintjére.

A síkok közti utazás több fajtája is ismert, a legkülönfélébb varázstárgyak és varázslatok mellett. Ilyen például az elemi örvény és az asztrális csatornák. A síkok közti közlekedés talán legelőnyösebb és legújabb formája a portálok használata. Ezek a kétirányú kapuk bárhova nyílnak az univerzumon belül. Egy dologban azonban megegyeznek: egyik „végük” egy városba nyílik - és ez nem más, mint Sigil, az Univerzum közepe. A Kapuk Városa, mint egy hatalmas gyűrű, méltóságteljesen lebeg a semmi közepén, ki-, és bejutni csak a portálok segítségével lehet.

A Fantasy sorozat a következő számban folytatódik!

Bigi, Sam, Viking



RÉMSÉGEK KICSINY BOLJA
FANTASY ÉS SCI-FI SZEREJÁTÉK SZAKÜZLET

WARHAMMER, WARHAMMER 40,000, GURPS, RIFTS, PALLADIUM, D&D, AD&D, DANGEROUS JOURNEYS, RUNESCAPE, MAGE, CYBERPUNK 2020, SHADOWRUN, CYBERPUNK, TORQ, PENDING, CALL OF CTHULHU, WAMPIR, WEREWOLF, ARS MAGIC, EARTHDAWN, BATLETECH, KULT, CHILL, PARANOIA, ROLEMASTER, DARK CONSPIRACY, TWILIGHT: 2000, DC HEROES, TERMINATOR 2 RPG,

CÍM:
BP., V. KOSSUTH LAJOS U. 4.
TELEFON: 118-58-94



FILM

Az Ördög éjszakáján a Holló leválaszt egy lelket az igaztalanul egyilkoltak közül, hogy feltámassza, és így befejezze küldetését. Az évben Eric Dravenre (Brandon Lee) esik a választás, aki bosszúra szomjaz. Vissza. Kalauza, a Holló segítségével osztanak igazságot, Nemsokára kiderül, hogy a bűntudás beteljesítéséhez elég a pusztá bosszú.

A film rendezője eddig videoklippeket és reklámfilmeket forgatott, a máni első játékfilmjében olyan lenyűgöző alkotást hozott létre, mely egyesíti a zenét, akciót, képet a műfajhatáron átnyúlva. A több mint másfél órás „videoklippet” Brandon Lee forgatás közbeni halála nem vetette vissza - némi számítógépes utómunkát persze azért igényelt a főszereplő arcának montírozása...



James Cameron, a Terminator filmek, és még sok sikerfilm rendezője ezúttal is a vérre és pusztításra éhes közönséget célozta meg. A közel kétórás történetben Larry Traskert, a nukleáris terrorizmus elhárításával foglalkozó titkosügynököt Arnold Schwarzenegger alakítja. A két nyelven beszélő, és a kémelhárítás csúcstechnológiájú fegyvereit jól ismerő férfi a Omega szektornak dolgozik, ám erről a felesége (Jamie Lee Curtis) mit sem sejt. Az egyhangú életet élő aszony egy kis kalandra vágyik. Megismerkedik egy rejtélyes férfival, aki titkosügynöknek mondja magát, és ahogy lenni szokott, a féltékeny férj nyomozni kezd a hűtlen hitves után. Herry beveti hírszerzői módszereit, a nagy elvakultságában csak az utolsó pillanatban veszi észre, milyen helyzetbe kerül.



Teliholdas éjszaka, a Farkas éjszakája. Az éjszakai halálban újra

felbukkan... Will Randall (Jack Nicholson) - egy könyvkiadó fő-szerkesztője a munkájáról lemondva elhagyja a firkaszt, és utazni ki-száll megvizsgálni az állatot, az megharppja. Ettől az éjszaktól kezdve Randall furcsa változásokat érez magán: megjavul látása, kiélesedik hallása, érzékeny szaglása. Esténként különös vonzás hatására magányos portyákra indul New York rengetegében... Kettős életében a kihívás is kettős: a fiatal, ambiciózus, ámde gát-lástalan főszerkesztő-jelölt ellen és árnyéklebenben az asszonyért (Michelle Pfeiffer) vívott csata, aki a riasztó jelek ellenére vállalja Randall szerekmét.



Kisiklik egy válság és a katasztrófa helyszínét ellepik az szimatoló újságírók, köztük az öreg róka, Peter Brackett (Nick Nolte), a fiatal, kezdő, a vérfagyasztó-an törekvő Sabrina Peterson (Julia Roberts). A lány ki-használva két - a veterán által megszerzett - információt fellendíti a lapja példányszámát. Ezt Brackett nem nézheti tétlenül, a szoros versengés kezdődik a két mindenre elszánt zurnaliszta között. Közben olyan nyomra bukkannak, amiből kiderül, hogy nem baleset, hanem előre eltervezett merénylet történt. Az áll hajsza során nyilvánvalóvá válik, valaki nem szeretné, ha túlélne a szima-tolást, és rá kell döbenniük: csak úgy nyerhetnek, ha információikat megosztva járnak.



THE FLINTSTONES

Subidubidú! Indul az 1994-es év új dilije, a Flintstones-mánia: a két kőkorszaki szaki, Frédi és Béli újra színre lép, ezúttal azonban nem rajzfilm, hanem hús-vér színészek formájában. A Universal Pictures ugyanis - sok más, klasszikus Hollywood-i film feldolgozásához hasonlóan - a Flintstones-t is elkészítette.

Az ismert figurákat John Goodman (Fred Flinstone, azaz Frédi), Rick Moranis (Barney Rubble, azaz Béli), Elizabeth Perkins, Rosie O'Donnell, Elizabeth Taylor és Kyle MacLachlan alakítja - a mozivászonon elért hatás szinte azonnali röhögőgörcs. A film első tíz percében nem akadt olyan másodperc, hogy nem szakadtunk volna meg a röhögéstől - a még 1960-ban rajzolt figurák életre kelése fergeteges komikát kölcsönöz a "beöltözött" színészeknek (most képzelj el John Goodmant, ahogy a kétféretes természetével bepaszírozza magát kőkorszaki járgányába, és heves lábmunka árán mozgásba lendül!).

A rendező, Briant Levant

(aki például a Beethovent is forgatta azzal a cukipofa-nyálas bernátheagyival) és persze a film ötlet-gazdija, Steven Spielberg minden sziklát megmozgatott - a szó szoros értelmében. Los Angeles környékén,

egy hírhedt 19. századi bandita kedvenc csatangolási helyén felépítették ugyanis Bedrock-ot, Frédi és Béli kőbarlangját (a produkció színvonalára jellemző, hogy még 1993 februárjában kezdték építeni a díszleteket, és csak most mutatják be a kész filmet). Már maga a díszlet is



A film zenéje: szupi! Régi nóták átdolgozásai, mint például ■ Anarchy in the UK (eredetileg Sex Pistols, mo ■ Green Jelly), ■ Bedrock Anthem (eredetileg Red Hot Chilli Peppers: Under the Bridge és Give it Away, most „Weird“ Al Jankovic). Új szerzemények is szerepelnek a fenomenális CD-n: Human Ready (Bedrock Steady) - elkövette a Stereo MC's. Rock with the Caveman - a Big Audio Dynamite előadásában. De szerepel itt még a Crash Test Dummies, az átkeresztelt B-52's (jelenleg épp BC-52's, utalva ■ időszámítás előtti, ■ ■ ■ Before Christ korszakra). The Screaming Blue Messiah, Us3 (Def Jef közreműködésével), Was Not Was, My Life With The Thrill Kill Kult és ■ Shakespears Sister & The Holy Ghost. Az utolsó szerzemény (Mesozoic Music - David Newman) pedig lenyűgöző interpretációja egy kőkorszaki szimfonikus műnek .

Egyszóval örület a kőbön . Köszí Steven Spielrock !

Gyú bácsi

jó móka, a rajzfilmből ugyanis egy az egyben "átkonvertálták" a házakat, Frédi kedvenc kuglipályáját, a kőfejtőt,

a mozit, és az élethűség kedvéért a berendezési tárgyakat is, a konyhamalactól kezdve a telefonig. Érdekes, hogy egy Hollywood-i filmből sem hiányozhat a szokásos "nyálas" körítés: a szerzők reményüket fejezik ki az iránt, hogy sikerült megtestesíteniük a hagyományos amerikai házaspárt, akik bíznak családjukban, remélik, hogy szebb jövő tudnak teremteni ma-

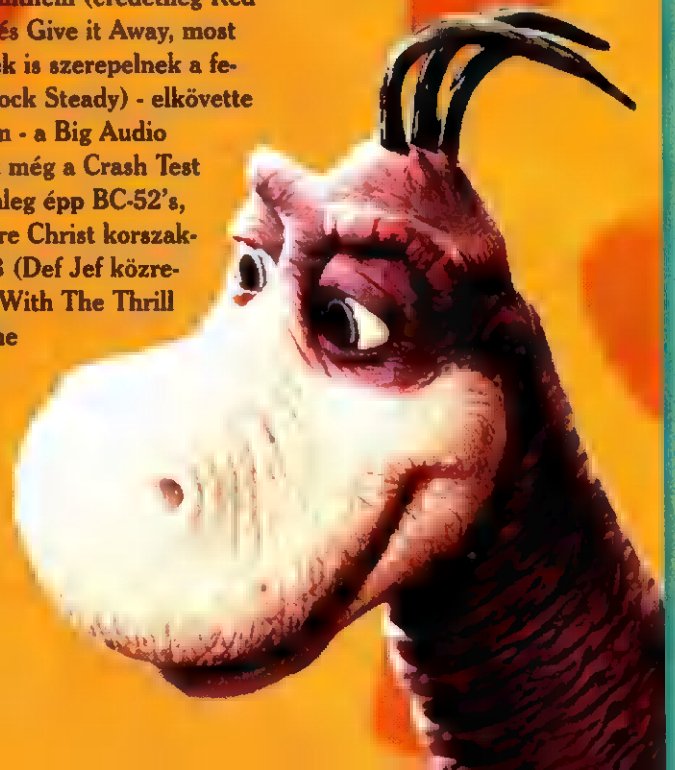
guknak, barátainak, gyermekeiknek. Boa!

guknak, barátainak, gyermekeiknek. Boa!

A filmmel egyidőben persze óriási Flintstones-örület indult meg: a szokásos matrikák, pólók, kítűzők mellett természetesen az elektronikus szórakoztatóipar is kivészi részét a kaszálasból. Megjelentek az áruházak környékéről ismert, kis kölyköknek szánt „beülős” játékautomaták - bedobod a manit, és a kölyök két percig rázkódhat Dino nyakában, vagy furikázhat Frédi limuzinjával.

Gondolom a szoftvergyártók sem várják tétlenül, míg tetőzik ■ Frédi-Crazy, gondolom őszre megérkezik az első „Flintstones for Windows”, esetleg valami más, kommersz játék. Majd meglátjuk...

Mr. Chaos



MUSIC CITY

Mit hallgatni? Gyűjtesd ebben a témában!

- Hevesi Tamás - **Ez az élet** át kell játszani (BMG). Megújultulzene! Fantasztikus régi LGT számok hegyekben! Cool!
 Gipsy Károly - **Greatest Hits** (Sony Music) Nahátkéremalással! Ez iszonyú jó! Szépen szóló! Szépen szóló!
 Székely László! Rumba! Muzsikára! Karakolom, rumba! Szép, szép! Szépen szóló! Ole!!!
 Akos - **...** (BMG) Régi jószág, Akos ismét köztünk van. Merem kottázni. Most anyag. Fantás élményekben! Egy hét dal, egy hét élmény! Korongon megállítható!
 Pa-Dö-Dö - **5** Szép az élet és én is szép vagyok (BMG) Mintha ezt a lemezt rólam írták volna, hiszen megcsinálják a Pa-Dö-Dö lányokkal! Én aki megcsinálni akar egy jó anyagot, megcsináltam. Csak egy kérdéses lenne: ki az az előző Szabó János, aki miatt itt lennének a lányok?
 Vangelis - **Blade Runner** (Warner Music) 12 évnek kellett eltelténie, hogy ez az anyag újra látható legyen. Akik is ismerik a mestert, azok meg sem kérdezik. (Ez az anyag meg az **Altair 41** kotta kábel zenei), akik pedig nem ismerik Vangelis-t, azok gyorsan szütyeljék a magukat...
 St. Martin - **St.Martin** (BMG) Tökéletesen megcsináltak ezt a lemezt.

igen kellemes srácról. Aki romantikázni akar, ne hagyja ki. Szépen szóló anyag. Kellemes, gyertyafényes vacsora halk zene mellett.
 Al Jarreau - **Tenderness** (Warner Music) Mit is mondjak; ez az előadó oldalakat nézve olyan bájosan látszik. Ez egy brilliáns előadó és öt oktávnyi hang Al Jarreau torkában.
 Egyébként meggyőződésem magam tőle
 Inner Circle - **Reggae Dancer** (WARNER Music) A mindenki által ismert és jól ismert, hogy töltsd a Karib-tenger partját. Kicsit gyönyörű, karcos lányok mosolyognak, a víz csobog, az ég kékülte és minden olyan vidám és élénk. Aztán felébredtem... Hát valójában sajnos nem ilyen. Bár amióta kezembé került az Inner Circle új CD-jét a múlt héttel is a Karib-tenger partját bírom megcsinálni magamért.
 A másik meg alábbis ugyanaz! Az új lemez a vidámság és a pozitív, vidám gondolkodásmód jellemző. Az első szerzemény (Games People Play) egyből heveny mozgásra készíti a hallgatót. Ugyanez igaz a Summer Jammin című szerzeményre is. Egészen a földszintig táncoltam le, amikor a Broken Glass került sorra. Elég érdekes ez egy eltört pohártól. Kicsit másfajta a 24-7-365, amely a klasszikusokat idézi hangszereklésével és hangulatával is. Végül pedig ajánlom az Only You-t, amely egy igen érdekes ballada, szokatlan ettől a frenetikus vidám társaságtól. Ettől függetlenül el kell egyszer mennem a Karib-tengerre egy kis mosolyt, energiát és vidámságot gyűjteni ehhez a jó kis stresszes világhoz.

28

MAXIMÁLIS

állapot

Vadállat uraim, vadállat!
 Hallgassák meg, próbálják ki az új
 Gravis Ultrasound MAX-ot, és
 Önök is ezen a véleményen lesznek!
 A hagyományos, FM szintis
 hangkártyák ideje rég-rég lejárt,
 most a jövőé a szó (akarom
 mondani a hang). A Gravis egy
 olyan ár-per teljesítmény viszonyú
 hangkártyát dobott a piacra, amit
 kemény lesz lekörözni. Aki számít a
 placcin az ismeri a dörgést, aki
 nem, az mennyen kapálni!

Gravis Ultrasound MAX

26 900 Ft

Gravis MAX +
 Dupla sebességű CD-ROM
 motoros ajtóval

38 900 Ft

Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

Pixel Graphics Számítástechnika Kft.
 1055 Budapest, Balassi B. u. 9-11.
 Telefon: 269-0624 Fax: 163-0627

Vajon miért van az, hogy ha valamelyik őződ meghallja azt a szót, hogy "játékkerem", akkor automatikusan lelt a dologról (ettől persze még elmész, és stikában lövöldözöl egy jót)? Valószínűleg azért, mert már ők is látták a Keletinél, no meg a hasonló kétes helyeken található késdobálókat - tömény cigifüst, a sok primitív meg azzal szórakozik, hogy ki tud egyszerre több zsetont begyömöszölni egy szerencsétlen félkarú rablóba. Alig van olyan hely, ahol órákon át nyugodtan lehet bámészkodni és lövöldözni, autót vezetni, vagy éppen flipperezni (és persze nemcsak "nyerőautomaták" vannak, hanem valódi játékgépek is - ha lehet, akkor egy-két évszázaddal frissebbek, mint a Vanguard vagy a Phoenix).

Két kanadai azonban úgy gondolta, érdemes a hazai szórakoztatóiparba befektetni, és a Felszab' téren (pardon, ma már Ferencieknek is hívhatjuk) egy világos, füstmentes, cool design-os játékkermet épített ■ ma kapható leg-

WIZARD'S Csodák's

modernebb gépekkel, szimulátorokkal és flipperekkel - a Wizard's-ot. A játékkeremben olyan gépek vannak, amiket eddig csak az Óperencián túl láthatott a világutazó - én Angliában, a Trocadero nevű kétes helyen találkoztam először hasonlókkal (a Trocadero is megér egy misét: az alsó szinten kajáldák, aztán ■ következő szinteken hét mozi, egy kétszintes játékkerem közepén dodgem-pályával stb).

Ezek ■ gépek teljesen más-képp viselkednek, mint otthon a joystick: lövöldözős repülőgép-szimulátor, ami 3D-ben forog, autóverseny, ami kitépi ■ kezedből ■ kományt, bazi nagy képernyős (közel HDTV), ketten is játszható karate, vadi új flipperek: azt hi-

szem mindenki megtalálja ■ maga favoritját. Wizard's sorozatunkban folyamatosan beszámolunk az

A gép áráról nem lehet biztosat tudni, de nagyjából 20,000 dollárba kerül. A Sega nem gyárt belőle sokat: épp csak annyit, hogy főbb rendelőit kielégítse. A befolyt összegekből azonnal folytatja a fejlesztést, úgyhogy hamarosan újabb csodákkal találkozhatunk.

Óriási attrakció az R360 "repülőgép-szimulátor" - az alaposan becsatolt delikvens 3D-ben forogva



újonnan érkező gépekről, no meg persze azokról is, amelyek nagyobb érdeklődésre számíthatnak.

Kedvencem, a Virtua Racing már megjelent Sega Genesis-re, gyanítom, ha a Sega-óriás már eléggé megszede magát, talán PC-re is elkészítik. Ettől függetlenül el-eljárnek a Wizard's-ba, mert teljesen más élmény: üldögélsz ■ versenyautóban, ■ füledbe ordít a sztereo hang, tekered ■ kormányt (amit, ha lemész az útról, alapo- ■ meg kell ragadni), ■ kanyarokban pedig feszít az ülés - mindez majdnem HDTV felbontásban és méretben (36 inches képátlóval!).

A gyártók nemigen szeretik kifejezni féltett titkaikat, így nem lehet sokat tudni ■ versenyautó belsejéről - annyi biztos, hogy egy BOA (Berendezés Orientált Áramkör) látja el ■ központi teendőket, erre vannak rákapcsolva ■ meghajtókártyák. Az előre-hátra állítható ülésbe oldalra 5 párnát építettek: ezeket egy kompresszor levegővel mozgatja, így szimulálják a kanyarba dőlést. A gázadást és ■ fékezést potméterrel oldották meg, így nem biztos, hogy mindig padlógázzal kell menni.

kell, hogy kilője az ellenséges repülőgépeket gépfegyver és rakéták segítségével. A 2 síkban mozgó "kerekeket" két szervomotor mozgatja - rendkívül precíz fékekkel, hiszen ciki lenne, ha időnként tévedne egy-két centit. A gépet miliónyi hibafelismerő érzékelővel (például infravörös szenzorral és nyomásra érzékeny szőnyeggel)



látták el - a belső, bazi nagy képernyőn kívül rákasztottak egy kívül is látható monitort, mikrofont, precíz, potméteres joystickot, és persze az összhatást üvöltő sztereo hang egészíti ki.

Mr. Chaos

WIZARD'S

WIZARD'S-AJ ÉS JÁTÉKKULTÚRA
Tedd próbára képességedet a Wizard's-ban!

- új szimulátorok
- új gépek
- új technológiák

ENNEK A PUNTIKNAK A DEMUTATÁSÁRÓL ÍTÁLMÉNYEKET ADHATOK

DEMOZONA

Ha úgy gondolod, elegend van a játékokból, akkor ezen az oldalon mindig megtalálod a legfrissebb demókat.

Az év más időpontjaiban a csapatok a demók tömkelegét adják ki, ezzel szemben az utóbbi hetekben alig láthattunk új demókat a BBS-eken, főleg az Assembly '94 miatt.

Az Assembly '94 az év legnagyobb számítógépes találkozója, ahova fiatal programozók, zenészek, grafikusok özönlenek a világ minden tájáról. A Finnországban minden évben megrendezett bulin különböző kategóriákban (számítógépes) versenyeken mérik össze a tudásukat.

Az összes nagyobb demócsapat az utóbbi hónapokban erre az eseményre készült, és hogy nagy ötleteiket eltitkolják, júliusban csak 2-3 demót adtak ki, nehogy valaki továbbfejlesztve a demó egyes részeit, legyőzze őket. Sajnos ezért most kicsit szegényesebb a kínálat, de következő számunkban részletes beszámolót olvashatsz az Assembly '94-ről, melyben elemezzük a nyertes demókat.

Addig is, míg nyálsorgatva várjuk a finnországi eresztést, nézzünk meg egy-két „műalkotást” az elmúlt nyári hónapok terméséből.

Dead On Arrival ■■ Acme-től :

Az ACME egy kis holland csapat - még nem sok értékes munkával örvendeztetett meg bennünket. Közepes méretű demójuk (910k), 9 rövidke részből áll. Első ránézésre (és a többire is) egyhangúnak tűnt a demó, mivel minden második része vektorgrafikát tartalmaz, és egyáltalán nem látványos. A negyedik rész, a pattogó lenyce a demó egyetlen kiemelkedő része, bár teljes egészében lopott. A demójuk futtatásához minimum egy gyors 386-os PC szükséges, de ha meg is akarjuk szólaltatni a demót, akkor egy Gravis UltraSound hangkártyára lesz szükségünk.

Echoes Of The Past ■■ Nostalgia-tól:

A demó hossza itt sem haladja meg a másfél megabájtot, de mivel sokkal szebben kidolgozott részeket tartalmaz, ezért 486-os PC ajánlott. Csak GUS-sal lehet élvezni a zenéjét! Nagy meglepetést okozott, mert az előző után (Dead On Arrival) nem vártunk semmi elfogadhatót, már csak azért sem, mert ez a viszonylag újonnan alakult csapat ('94 március) első komolyabb munkája.

Arra azért elég volt, hogy

megnyerjék a Bizzare '94 demó verseny első díját.

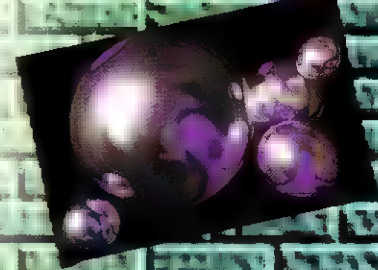
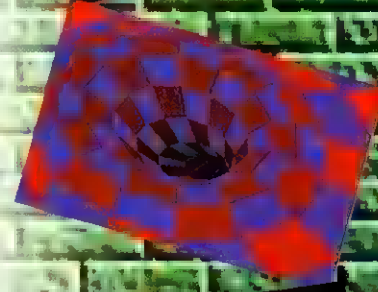
A kilenc részből nekünk kettő tetszett igazán: a 3D alagút (ehhez még egy 486DX/33 is néha lassúnak bizonyult), a Phantom 3D világa, ami nagyon hasonlít a Doom nevű játékhoz, és a Comanche-ből jól ismert háttér tökéletesítettebb változata.

Mivel mindkét demó (Echoes, DOA) zene rutinját ugyanaz készítette, hasonló hiba található meg bennük: ha nincs GUS hang-, de van hálózati kártyánk, akkor sajnos nem, vagy csak nagyon körülményes módon lehet elindítani ezeket.

Wild ■ Techno-Mancer-től:

Az "egyszemélyes" demót (és ez néha meg is látszik rajta) egy lengyel demóversenyre készítették. Biztosan előkelő helyezést ért volna el, ha a rendőrség nem lépett volna közbe és nem zárta volna be a versenyt. A zene négy csatornás (Leila K. "Ca plane pour moi" száma) - sajnos a Sound Blaster tulajdonosok nem élvezhetik, mert az amúgy szépen kivitetezett demót a lejátszó rutin nézhetően lassúvá teszi.

Cool A & aTom



CINEMANIA '94

AMIT A MOZIRÓL TUDNI ILLIK

Mozirajongók figyelem! A Microsoft Corporation közel két éves gyűjtő (és persze alkotó-) munkájának gyümölcseként született meg a Cinemania '94, melynek segítségével nem csak század legnevezetesebb filmjeit, filmszínészeit és a filmek megalkotóit ismerheted meg, de akár kedvenc filmjeid felől is tájékozódhatsz segítségével. Lexikális monumentalitását jellemzi, hogy közel 24 ezer címszó alatt több, mint 900 filmjelenet, 2000 filmstát, számos kép- és hanganyag található.

A program eredetileg VGA 640x480-as, 256 színű képre lett tervezve, de természetesen más monitorok esetén is van lehetőség a használatára (a Windows Setupban kell beállítani - ehhez persze program is ad némi segítséget). Egyéb hardware igényeket animációk, dialógus- és filmrészletek ill. zenei anyagok támasztanak. Egészen pontosan hangkártyára és egy ehhez (nem pedig CD-ROM meghajtóhoz) csatlakoztatott speaker-re lesz szükséged.

Most pedig néhány apróság a program használatához. Az elsődolog, amivel valószínűleg szembe kerülülsz, az egér lesz. A Cinemania '94 használatakor a menüből kiválasztott alapfunkciókat egyetlen kattintással érheted el, ez alól kivé-

telt csupán filmcímek kiválasztása képez (ListMaker listából). Ahhoz ugyanis, hogy cím címszó mezőbe kerüljön, duplán kell kattintani. (Ha más listából próbálsz így választani, nem mindig a kívánt eredményt kapod.) Mi okozhat még problémát használat során? Például a film-jelenetek megtekintése. Praktikus jótanács, hogy ha a program egy filmrészletet játszik, és más feladatot szeretnénk végeztetni vele, vagy állítsuk le a filmet, vagy hagyjuk azt végigfutni.

Egyes monitoroknál az is nehézséget okozhat, hogy a filmet nem teljes képméretben látjuk. Megoldás persze mindig és mindenre van, ezt azonban magadnak kell kiügyeskedned, saját konfigurációdon. Továbbá... **Vannak programnak olyan részei, amelyek igen intenzíven használják a CD-ROM-ot, így lemezt nem célszerű munka közben kivenni a meghajtóból.** (Ezt azért itt említtem, mert ez is egy olyan rész.)

Ha túl vagy a program installálásán, első futtatáskor célszerű az ismerkedést a demóval kezdeni. Ez ugyanis, az "erő-demonstráción" túl, néhány alapvető feladatot is szemléltet, amire biztosan szük-

séged lesz. Fontos tudni a demóról, hogy hasonlóan filmjelenetekhez, ezzel se célszerű más feladatokat párhuzamosan futtatni. Következésképpen, ha meguntad demót, ne légy lusta leállítani!

Más. Időnként előfordulhat, hogy kisebb vagy minimalizált ablakok rejtetté válnak Cinemania Controller alatt. Tegyük fel, hogy Search használatakor a Topics Found ablakot minimalizálod. El fog tűnni a hozzá tartozó ikon! Ez

esetben az

ALT+F6

néhányszori megnyomásával visszahozhatod a Topics

Found-ot

Controller fölé. Az ikon kinyitása előtt viszont célszerű elmozgatni azt egy olyan helyre, ahol a későbbiekben látható lesz - amennyiben lehetséges. Ha úgy adódna a helyzet, hogy a History ablak bújna el a Controller mögé, egyszerűen rá kell kattintani a History-ra, és az újra előjön. Persze azt is megteheted, hogy kimozgatód a Controller mellé.

A Cinemania egyéb lehetőségei közé sorolható, hogy bizonyos anyagokat kiprintelhetünk vele. Ha nyomtatandó szöveg formátumát meg akarod változtatni, akkor az Edit menü Copy parancsával azt a Clipboard-ra másolhatod. Innen természetesen szövegszerkesztőbe töltheted, és úgy alakíthatod, ahogy neked tetszik.

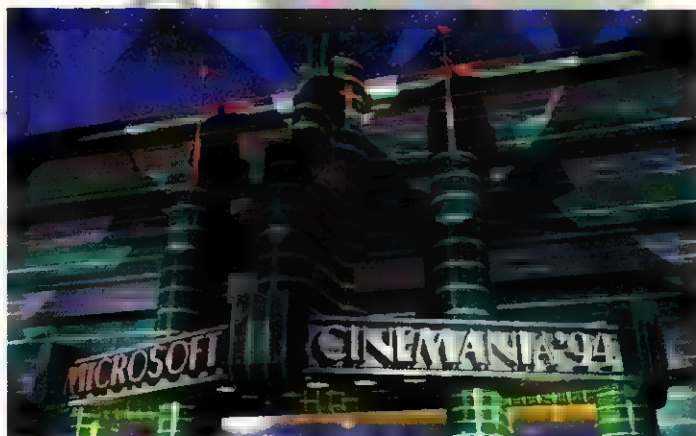
A program egyik rossz, bár szükségszerű tulajdonsága, hogy borzalmasan "eszi" a memóriát - köszönhetően képeknek és filmrészleteknek -, így időnként nem nevezhető kifejezetten gyorsnak. A problémát igazán csak a Windows mélyebb ismeretének birtokában orvosolhatjuk, néhány böles taná-



csot azonban programhoz mellékelt szövegfájlban is találhatsz. Így például zárd le az összes szükségtelen Dos és Windows alkalmazást. Legalább 386-os processzor esetén hozz létre permanens Windows swap-fájl (de legalább 2048 Kbájtosat). 386-os gép esetén, ha csak 2MB RAM-od van, győződj meg róla, hogy enhanced módban dolgozol! Ha még mindig nem vagy elégedett sebességével, használj 16 színű meghajtót 256 színű kártyához (akinek nem inge...), vagy próbálj ki bármi mást, ami csak az eszedbe jut.

A program hardwareigénye abszolút tömörséggel: legalább 386SX processzor, 2MB RAM, 4MB szabad hely az installáláshoz, CD-ROM meghajtó, audio board, 16 vagy 256 színű VGA, legalább 3.1-es Windows, egér, ill. fejhallgató vagy speaker.

LAZO



ENCARTA '94

ZSEBREVÁGHATÓ LEXIKONOK

A Microsoft Encarta programjának legújabb verziója tanulóknak és tanároknak egyaránt óriási segítség lehet ismeretanyaguk bővítése során. Az enciklopédia 1994-es kiadása már több, mint 25 ezer címszót, ill. ezekhez kapcsolódó fotókat, animációkat, videó anyagokat, térképeket, táblázatokat stb. tartalmaz.

Maga a program három fő részből áll, úgymint Enciklopédia, Atlasz ill. egy Időszalag. (Ezekről még ejtünk néhány szót a későbbiekben.)

A program telepítése, majd indítása után egy ötöpcős, ikonos menüvel találjuk szemben magunkat. Első dolgunk legyen a fő-ablakba jutni, például oly módon, hogy a Contents-re, azaz a tartalomjegyzékre kattintunk, majd

egy tökmindegy milyen címszót kiválasztunk. A megjelenő kép tartalmazza a főme-

nüt, alatta pedig egy kategória, egy galéria és egy szócikk ablakot. A szócikk, gondolom, mindenki számára egyértelmű. A galéria, másszóval képtár, olyan képeket tartalmaz, ami bizonyos szócikkhez azok témája alapján kapcsolódik, a kategória pedig a kiválasztott szónak valamilyen témakörbe való besorolását jelenti. A program használata során hamar észre fogjuk venni, hogy egyes szócikkek szövegét kisebb ikonok díszítik. Ezek mindegyike zenét, pillanatképet vagy animációt, térképet, diagramot, táblázatot vagy videó anyagot szimbolizál, és ezek mind a galéria elemei. Előfordulhat az is, hogy piros (vagy más színű), de mindenképpen aláhúzott szavakkal találkozunk a szövegben. Ezekre rákattintva az egérrel, újabb és újabb utalásokat olvashatunk.

Ha még vissza tudjuk idézni az Encarta ikonos menüjét (ahová egyébként bármikor visszatérhetünk), a Contents után második ikonként a Category Browser-t találhatjuk. Elsősorban érdeklődési

kör, azon belül pedig pedig kategória szerint böngészhetünk. Ezután a megfelelő címszót hasonlóképpen választhatjuk ki, mint a tartalomjegyzék esetén. Az Encarta összesen 93 kategóriát tartalmaz, de természetesen lehetnek benne olyan adatok is, amelyek ezek egyikébe sincsenek besorolva.

Böngészni a galéria képei között is lehet, sőt ez esetben lehetőségünk van egy ún. slideshow meg-

tekintésére is, ami abból

áll, hogy a galéria kiválasztott képeit automatikusan végigmutatja a program. Ha éppen azt találjuk célszerűbb-

nek, hogy az Atlasz vagy az

Időszalag segítségével kellene megkeresnünk valamit, erre is lehetőségünk van. Az Atlaszban a térkép megfelelő pontjára kattintva, vagy a place finder segítségével a földrajzi név alapján kereshetünk. Az Időszalag használata talán még ennél is egyszerűbb: az ún. timetable-n ugyanis szinte bármire rákattinthatunk. Magát az idő múlását sárga nyilak jelzik, azokon megnevezett korszakok, helyenként pedig konkrét események grafikus szimbólumai tarkítják az ábrát.

A fentebb említett lehetőségeken kívül létezik egy másfajta keresési módszer is, a Gallery Wizard ill. a Find Wizard segítségével, amik szintén az ikonos főmenü részei. Itt módunk van nem csak címszavakra korlátozva keresnünk, hanem a meg-

adott szónak vagy kifejezésnek az összes lehetséges előfordulását felderíti a "Varázsló", így témát, földrajzi nevet, vagy bármi egyebet megadhatunk.

A program kezelése egyébként roppant egyszerű, a Help- opció ugyanis szinte mindenhol megtalálható, ahol bármiféle menü van. A program speciális szolgáltatásai közé tartozik a Microsoft Write szövegszerkesztője, ami a főmenüből bármikor meghívható. Lehetőségünk van arra is, hogy szócikket vagy galéria-ablakokat a Clipboard-ra másoljuk, erre szolgál a Copy and Print funkció.

Befejezésül pedig következnek a játékok, mellyel tudásunkat tehetjük mérlegre. A neve MindMaze, (körülbelül az Elme Útvesztőjének fordíthatnánk), és a főablak menüjében található. Ez egy "gép kérdez, Te felelsz" jellegű játék. Helyes válasz esetén újabb és újabb szobákba léphetsz, ahol persze

megint kérdések várnak. Természetesen akkor sem kell kétségbe esni, ha nem tudod a választ, hiszen az Encarta állandóan rendelkezésedre áll, és ha egy-egy választ magad keresel meg a lexikonban, akkor ezt ő külön is pontozza. Végezetül pedig, ha ügyes vagy, kijuthatsz a várából, a kijáratnál pedig a várakók fogadnak. A hosszú út során díjakat is nyersz. Egy-egy új játékost az Add a player pontra kattintva vezethetünk be, kilépés a játékból - értelemszerűen - az Exit-tel történik.

A programnak minimum 386SX processzor, 2MB RAM, 4MB szabad hely kell az installáláshoz, valamint CD-ROM meghajtó, valamilyen hangkártya, színes VGA monitor, legalább 3.1-es MS-DOS és Windows (kinek van még ennél kisebb?), egér, fejhallgató vagy speaker.

LAZO

A kimeríthetetlen szellemi kincsestár!



CD gyűjtőknek ...

Microsoft újdonságok

1993 szeptember. E.C.T.S.
London.

A világ legnagyobb irodai szoftver előállítója beszállt a versenybe, amely a kisfelhasználók, játék-rajongók és fiatalok kegyeiért folyik. Az elmúlt egy év alatt hihetetlen mennyiségben dobták piacra az ún. "Microsoft home" típusú programokból. Ezekből gyűjtöttünk össze egy csokorra valót.

Fine Artist

Nyomd meg a dudát, kapd fel a pemzlit és ne rúgd fel a festékes csöbröt!

Mindeddig a Microsoft nem gondolt a gyerekekre. Ezt ma már nem állíthatnám, ugyanis mostanában adták ki a Fine Artist című festő-rajzoló programot ajánlva a 8-tól 14 éves korosztálynak. A Fine Artist célja az oktatás és a tehetség-fejlesztés. Játékosan megrajzolt speciális ikonok segítik az ifjú felhasználókat. Az egyszerű rajzoktól, az animációig gyakorlatilag bármilyen grafikai munkát megtanulhatunk, illetve megtaníthatunk a program segítségével.



ségével. Mint minden valamire való grafikai programban rajzainkat nem csak a képernyőn csodálhatjuk meg, hanem a nyomtatónkra is kiküldhetjük, azzal a céllal, hogy tehetségünk kézzelfogható bizonyítékokat nyerjen. 11 Mbyte helyigényével nem is számít manapság a helypazarló, winchester-falók közé. Következő számunkban részletesen foglalkozunk vele.

Dangerous Creatures

"Lebilincselő olvasmány azok számára, akik (v)evőként is szóba jöhetnek a jövőben"

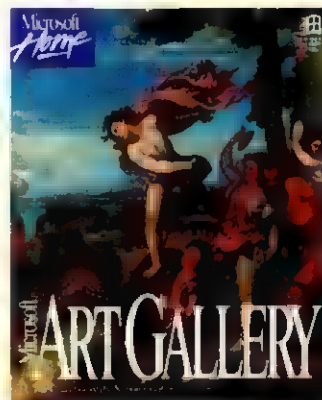
A világ 250 veszedelmes ragadozóját gyűjtötték össze egy nagyszerű CD-re. Szinte minden, amit tudni illik a mérgező békákról, Tasmániai ördögökről, cápákról és egyéb efféle karmos mancos jószágokról, cikkek, animációk, hangok, színes fotók. Rendkívüli információ mennyiséget zsúfolt a Microsoft ebbe az interaktív számítógépes képeskönyvbe. A multimédia lexikonok ezen típusa a kedvenc témám, ezért én már meglehetősen várom a megjelenését.

A CD-k elterjedése az oktatásban minden valószínűség szerint rohamosabb lesz mint azt bárki sejtette volna. Az iskolák részére a cég egyébként nagy kedvezményeket biztosít, sajnos leginkább az Egyesült Államokban. Reméljük az ilyen kezdeményezések lassan hozzánk is "begyűrűznek".
Hardverszükséglete: 386SX, 4 mega RAM.

Art Gallery

"Amikor beléptem a világ legkisebb helyére bezsúfolt képtárába, először arra az 5.25 inchre gondoltam amin mindez rejtőzik."

A festészet is belépett a képernyőkre. A londoni Nemzeti Galéria gyűjteményét dolgozza fel az program. Tiziánó, Monet és a kollek-



ció további 2000 darabja vizsgálható stílus, név, korszak szerint. Figyelemre méltó alkotás. Rendszerett, aprólékos és választékos elemzése a múzeum kincseinek.

Space Simulator

"Ember a holdon. 1994-ben akár Te is leszállhatsz oda, ahol az első amerikai űrhajós taposta szürke port"

Az igazi szenzációk egyike ez a bonyolult szimulátor. Már a Flight Simulator

5.0 is nagy meglepetés volt, de ez a kémeim szerint ilyen még nem volt. A NASA adatai alapján szerkesztett program teljes képet nyújt az űrutatás jelenéről és jövőjéről. Holdraszállás, űrséta és egyéb missziók. Teszttereink már készítik a gépüket a kilövéshez.

Multimédia Strauss

"Bécs, Keringők és a nagy formátumok találkozása. Strauss és a 600 megabyte"

Szívesen hallgatom komolyzenei CD-t, de most nézhetem is. Az eddig megjelent Multimédia sorozat részek (Beethoven - Kilencedik szimfónia, Mozart - A disszonáns quartett, Stravinsky - The Rite of Spring, Shubert - The Trout Quintet) után Richard Strauss élete, műveinek CD verzióját adják ki.

Érdekes párosítás a számítógép és a klasszikus zene kapcsolata. A híres bécsi muzikus fejedelméről méltó összegzést, alapos és pontos ismeret-anyagot találunk a kis plasztik korongon.

A következő havi tallózásunkat, majd itt folytatjuk, hiszen korántsem merítettük ki a cég multimédia és home kínálatát.

Shy

A végére egy kis játék! Küldj be három általad ismert Microsoft program címét a szerkesztőség postafiókjára. Microsoft ajándékokat sorsolunk ki a beküldők között.

A címünk: PC-X
1536 Budapest, Pf.386

DEMO

PROGRAMOZÁS



Demókkal foglalkozó állandó rovatunkban a legfrissebb és legjobb produkciókat mutatjuk be. A leendő és a már megszállott demorajongóknak azonban további betekintést kívánunk nyújtani, hogy ne csak passzív résztvevői legyenek a demók csodálatos világának, és még több szebbnél-szebb hazai munka készüljön.

Sokan kérdezik, hogy mi a jó a demókban. Miért jó egy olyan dolgot bámulni, amibe nemigen van beleszólása a szemlélőnek. Végül is ■ moziban ugyanezt csináljuk: ott még annyira sem lehet beleszólni a dolgokba, mint a privát számítógépünkön. Tehát a demókat kis filmcseknek lehet tekinteni, amelyek arra készülnek, hogy a szemlélőt lekössék és szórakoztassák. Egy jó demóhoz

jó ötletek (történetek), jó grafikák (látványterv), jó zene és nem utolsósorban egy átfogó design (rendezés) kell, hasonlóan a filmekhez.

A demók története 1984-ben kezdődött, méghozzá minden idők legnépszerűbb home computerén, a jó öreg C-64-en. Egy amerikai srác valami isteni szikra hatására készített egy programot amiben egy normál scroll (futó szöveg jobbról be, balra ki), egy normál csillagmozgás (pontok vízszintes mozgása egy irányban, esetleg több mélységben) és egy síma színuszos jobbra-balra logomozgatás (kép ami általában a készítő neve) volt. Ezt követően elszabadult a pokol. Minden fiatal, aki önállóan segítség nélkül be tudta kapcsolni a gépet, demót akart írni. Ennek az eredménye az lett, hogy manapság minden géptípusra tucatszámra jönnek a

minőségi produktumok.

Kezdetben ■ demonak csak két fajtája létezett, az intro és a ún. demo. Az intrók általában kis fájlhosszal rendelkező, egy-két ötletes rutinon alapuló programok. Olyan céllal készülnek, hogy a feltört játék, ill. más szoftver elé (mellé) rakják őket pl. dicsekvés céljából, hogy XY csapat volt ■ leggyorsabb eme proggi törésében.

A másik kategória a nagybetűs DEMO. Ezek nagyobb hosszal rendelkeznek, több ötletet elsütő nagyobb formátumú produkciók. Később jöttek az újabb fajtájú demók. Például a trackmok, amelyek annyit tesznek, hogy a kíváncsi illető berakja a disket a meghajtóba és onnantól csak a képernyőt kell figyelemmel kísérnie. Aztán jöttek a musicdiskek. Ezek, mint ■ névből is jól látszik, olyan programok, melyek több zenét tartalmaznak, de az intrók szintjén mérhetők.

A demókkal kapcsolatban meg kell ismerkednünk még egy nagyon fontos szóval. A "scene" mára fogalomná nőtte ki magát. Azokat ■ csapatokat sorolhatjuk ■ scene-be, akik aktívan részt vesznek a demoiarban.

Manapság a legnagyobb scene-je az Amigának van. A PC a második, de erőteljesen növekvő ág. Ez a két scene viszont elegendő összefonódott, sokan mindkét platformon otthonosan mozognak. Régebben nem nagyon voltak PC-s demók, viszont a gép térhódításával és magának a hardversebesség-gyorsulásának köszönhetően megszülettek a PC-s alkotások is. Nagyon sokáig az Amigák azért voltak előnyben, mert az alapkiépítésű Amiga rendelkezik két, ■ demoprogramozást segítő társprocesszorral, a PC-kben pedig semmi ilyesmi nincs. Így tehát az alig több mint

7MHz-es A500 évekig egyedülálló volt a demozás élményében. Mára a PC-k sebessége rettentően megnőtt. Ez teszi lehetővé, hogy az Amiga előnyét a PC processzorral - izomból - kompenzálja. A rovat olvasóinak szeretnénk saját fórumot biztosítani, hiszen egyetlen hazai lap sem foglalkozik a PC ezen lehetőségével. Következő számunktól kezdve konkrét programozási ötletekkel jelentkezünk.

Comiga

A PC-X demo-kontaktot keres csapatokkal, lemez-újságokkal. Legújabb műveiteket szívesen bemutatjuk, akár ■ szerzők kiegészítéseivel is.
Címünk: PC-X,
1536 Budapest, Pf. 386

Divat lett a CD-ROM, ez vitathatatlan. Ma-napság egyre kevesebb olyan számítógép-konfigurációt látni, amelynek nem része CD-ROM olvasó. Használhatjuk já-tékra, képek nézegetésé-re, adatok tárolására - és persze arra is, hogy az otthoni CD lemezját-szónk helyett ezen ját-szuk le az audio CD-ket.

Egy CD-ROM olvasó meg-vásárlásakor a mellékelt le-mezen általában találni olyan programot, ami képes audio CD-ket lejátszani. Ha netán még-sem találnánk ilyen programot a lemezen, biztosan ráakadunk vala-melyik Windowsos változatára. A legtöbb esetben ezek helyettesít-hek egy profi CD lemezját-szó szolgáltatásait.

Megtalálhatjuk a megszokott vezérlőgombokat (PLAY, STOP, PAUSE), lehetőség van a számok között előre hátra lépkedni, egy számon belül előre hátra ugrálni, behallgatni a számokba. Egyes lejátszók programozási, kevert le-játszási lehetőséget is nyújtanak, képesek felismerni az adott CD-ket, eltárolják a számok címét - amennyiben a lelkes felhasználó azokat szépen bepötyögi -, szóval mindent élénk raknak, mi szem-szájnak ingere.

Mi most mégis saját progra-mot készítünk, mert a Windows nem mindenkinek nyerő megoldás (azért, hogy az audio CD-ket pro-fesszionális módon tudjam kezelni, kicsit drága és helypazarló mulat-ság a Windows - DOS alá is lé-teznék ugyan lejátszóprogramok, amelyek hasonló szolgáltatásokat nyújtanak, de valahogy egyik sem az igazi).

Az első akadályt a dokumen-táció jelenti. Erre-arra kószálnak bizonyos szöveggallományok, ame-

Pascal programozás

CD-ROMbóló

lyekben több-kevesebb részletezett-séggel le van írva a CD programo-zás lényege, de azért nem az igazi, különösen kezdők számára nem.

Ha nagy szerencsénk van, akkor ■ megvásárolt CD-ROM olvasóval kapunk egy kis füzetecskét, amely-ben nem csak arról van szó, hogy hogyan telepítsük a drivert és az MSCDEX-et, hanem arról is, hogy hogyan programozzuk.

Magam négy éve dolgozom egy ki-fejezetten CD-ROM fejlesztéssel foglalkozó társaságban, így jópár CD-ROM olvasó megfordult a kezem alatt. Egyetlen egyben volt egy vékony kis füzet, amelynek alapján már el lehetett indulni. Te-hát megállapíthatjuk, hogy szakiro-dalomra ez esetben nem nagyon számíthatunk. Kiindulási alapot az az egyetlen szöveggallomány jelent-het, amely az MSCDEX 2.1-es verzióknak elég részletes leírását tartalmazza. Egyetlen bökkenő ez-zel kapcsolatban, hogy ez egy ter-vezet, tehát azt olvashatjuk benne, hogy valaki szerint hogyan kellene kinéznie, miket kéne tudnia majd az MSCDEX akkor még csak ké-szülő 2.1-es verziójának. Hogy mit fogadtak el és implementáltak bele az MSCDEX-be, azt nem lehet tudni, mindenesetre nem kell min-dent készpénznek venni, amit leír-nak. Ezt a szöveggallományt BBS-eken megtalálhatjuk, kinyomtatva 40-50 oldal - minden benne van, amit az audio CD-k lejátszásához tudni kell, csak nem éppen a legközérthetőbb formában.

Most, hogy túl estünk a szak-irodalom problémáján koncentrá-ljunk erre a cikksorozatra. Miről is van (lesz) szó? Az elkövetkezen-dőkben megpróbálom elmesélni lé-pésről-lépésre, hogy hogyan épül fel egy audio CD-t lejátszó pro-gram. Ez a program nyilvánvalóan nem fog labdába rúgni a fent em-lített Windowsos és egyéb lejátszók-

kal, mert ugye éppen az a cél, hogy mindenki saját ízlése szerinti készítse el a lejátszót. A program lelke, igazából egy Pascalban meg-írt Unit lesz, de emiatt ■ fájjon senkinek a feje! A Pascal ideális arra, hogy ■ kezdők is megértsék miről van szó, ugyanakkor ■ hala-dó szellemű programozó palánták egy kézmozdulattal csinálhatnak majd belőle C, vagy akár As-sembly programot is.

Nem kívánok azzal foglalko-zni, hogy hogyan kell üzembe he-lyezni egy CD-ROM olvasót. Nem hiszem, hogy ki kéne térnünk arra, hogy milyen vezérlőkártya hajtja meg az olvasót, mert az audio CD-k lejátszása ezektől tel-jesen független. A lényeg az, hogy az olvasó működjön (ehhez általá-ban egy meghajtó program kell a config.sys-be, és a Microsoft CD-ROM Extension, becenevén MSCDEX.EXE is kell az autoexec.bat-ba). Itt hívnám fel a figyelmet arra, hogy bár kezdenek megjelenni az egyéb cégektől szár-mazó "CDEX"-ek, ezekkel elég rossz tapasztalataim vannak. Ezek a programok 100% kompatibilitást ígérnek az MSCDEX-szel, még-sem teljesen azok. Bár ezek a problémák feltehetően nem érintik az audio számok lejátszását, azért okozhatnak némi galibát. Az MSCDEX-hez képest eltérést mutatott a CD-ROM-ok kezelésé-ben a CorelCDX és a Novell DOS-ban található hasonló pro-gram! Jobb az elején tisztázni tehát, hogy a cikksorozat a fent említett MSCDEX 2.1-es leírásra épül, te-hát a 2.1-es, valamint az annál újabb verziókkal, a 6-os MS-DOS-ban is megtalálható 2.23-ossal bezárólag biztosan működik.

Már csak azt kell tisztáznunk, hogy milyen tudást tételezünk fel. Mint azt majd látni fogjuk, ez az egész audio CD programozás nem

egy nagyon bonyolult dolog, tehát nem kell ahhoz programozói diplo-ma, hogy valaki megértse és hasz-nálni tudja. Ugyanakkor elvárható, hogy ne okozzon problémát a Pas-cal szintaktikája, a Pascal Unit szerkezeti felépítésére. Tisztában kell lenni ezen kívül a számrendsz-erekkel és a megszakítás-hívásokkal. Ezeknek mindenki utánanézh-et, ilyen irányú szakirodalommal tömve vannak a könyvesboltok.

Mielőtt fejest ugranánk a programozásba, vegyük egy kicsit szemügyre munkánk tárgyát, az audio CD-t. A CD alapján vé-ve úgynevezett track-ekből épül fel, az audio CD esetében egy-egy track egy-egy zeneszámot jelent. A CD-n maximum 99 track lehet, te-hát egy audio CD-n is maximum 99 számot tehetnek fel (ilyenhez ugyan még nem volt szerencsém, a legtöbb amit láttam, az 70 körül volt). Minden egyes track sok-sok frame-ből áll. Egy frame 1/75-ed másodpercnyi audio információt tárol.

Ebből következik, hogy a CD terminológiában az időt elsősre ki-csít meglepő módon percben, azon belül másodpercben, azon belül frame-ben mérik. Amikor le aka-runk játszani bármit a CD-ről, ak-kor ezt pontosan ebben a formá-ban kell neki átadni, meg kell mondani, hogy hanyadik perc, hanyadik másodperc, hanyadik frame-től kezdve játszon.

De honnan tudjuk, hogy az egyes trackek (számok) hol kez-dődnek? Ez is tárolva van a CD-n. Terminológia szerint ezt a táblá-zatot TOC-nak, azaz tartalom-jegyzéknek hívják (a Table Of Contents kifejezés rövidítése). A TOC tartalmazza a trackek kez-dőpontját perc:másodperc.frame alakban. A végpontot nincs érte-lme tárolni, mert az egyik track végpontja megegyezik a másik kez-

dőpontjával. Ebből is látszik, hogy a trackek közötti 2 másodperc szünet szintén bele van számolva ■ track időtartamába, ezt külön nem tartják nyilván. A TOC minden egyes trackhez tárol egy információs mezőt is, amely alapján azonosítani lehet az adott tracket. Többek között ez alapján lehet megállapítani egy adott trackről, hogy az adatot vagy audio információt tárol-e.

Ennyit éppen elég tudni ahhoz, hogy nekilássunk a kezdeti lépéseknek. Az alaphelyzet ■ következő: van a CD-ROM olvasónk, van a meghajtó programja, van az MSCDEX, és vagyunk mi programozók. Mint mezei programozók, arra vagyunk kárthatva, hogy az MSCDEX-en keresztül értekezzünk a CD-ROM-mal vagy a meghajtójával (lehetőség van a meghajtóval direktben beszélni, de ezt nem tanácsoljuk mezei programozóknak). Az MSCDEX rendelkezik egy bizonyos számú utasítás készlettel. A kommunikáció vele tehát úgy zajlik, hogy meghívjuk a 47-es számú (2Fh) megszakítást. Előtte az AH regiszterbe berakunk 15h-t. Ez az egyezményes jel az MSCDEX számára, hogy tőle akarunk valamit. Az MSCDEX kegyeskedik az AL regiszterben megadott számú funkciót végrehajtani és annak eredményét visszaadni (A táblázatban az eredeti angol nevek szerepelnek, egyrészt azért, hogy könnyen visszakereshetők legyenek, másrészt azért mert nem igazán lehet frappánsan magyarul megfogalmazni azt, hogy Get Number of CD-ROM Drive Letters). Ahhoz, hogy lejátszunk egyetlen audio tracket, ahhoz ezeknek a funkcióknak igen kis hányadával kell foglalkoznunk. Ezeket a funkciókat az adott helyen részletesen is tárgyaljuk majd.

Gondolom néhány embernek feltűnt, hogy egyetlen árva funkció sem foglalkozik a mi személyes problémánkkal, nevezetesen, hogy lejátszunk egy audio tracket. Ez persze nincs egészen így. Az egész CD programozás lelkét az 10h

AL értéke	Funkció eredeti neve
00h	Get Number of CD-ROM Drive Letters
01h	Get CD-ROM Drive Device List
02h	Get Copyright File Name
03h	Get Abstract File Name
04h	Get Bibliographic Doc File Name
05h	Read VTOC
06h	Turn Debugging On
07h	Turn Debugging Off
08h	Absolute Disk Read
09h	Absolute Disk Write
0Ah	Reserved
0Bh	CD-ROM Drive Check
0Ch	MSCDEX Version
0Dh	Get CD-ROM Drive Letters
0Eh	Get/Set Volume Descriptor Preference
0Fh	Get Directory Entry
10h	Send Device Request
11h-0FFh	Reserved

számú funkció, a Send Device Request jelenti. Ez a funkció nem más, mint egy udvarias kérelem a CD-ROM egységünk meghajtó programja felé, hogy ugyan legyen oly szíves, és hajtsa végre nekünk ezt vagy azt a dolgot. Természetesen ezeket a kérelmeket is csak az MSCDEX-en keresztül tolmácsolhatjuk. (hajdanán nem volt ez ilyen egyértelműen tisztázva, mindenki csak úgy helyből megszólította a meghajtót, s ebből sok galiba származott. Ekkor vezették be a mostani rendszert, mely szerint legjobb, ha minden az MSCDEX-en keresztül folyomodik a meghajtóhoz).

Alapjában véve szerencsénk van, hogy a meghajtó nagyon munkaszerető, mert az összes olyan funkció mint a PLAY, a STOP vagy az EJECT és még vagy 20 másik is teljesen az ő hatáskörébe tartozik. Persze az élet nem fenéig tejfel avagy megszakítás hívás, a meghajtót máshogy kell megszólítani. Aki hozzájutott és belenézett a már sokat emlegetett MSCDEX 2.1 leírásba, biztosan látta, hogy az oldalak felét különböző adatstruktúrák leírása foglalja el. Minden egyes kérelemhez, mely a meghajtó felé irányul, tartozik egy saját adatstruktúra.

Amikor megkérjük az MSCDEX-et egy udvarias Send Device Request keretében, hogy

szóljon ■ meghajtónak, akkor átadunk neki egy "csomagot". Ebben fogalmazzuk meg kérelmünket a meghajtó felé (általában áll parancskódból és egyéb információból áll). A meghajtó szól az MSCDEX-nek, hogy várjon egy kicsit, elmege, végrehajtsa a paran-

csot, az eredményt visszateszi a csomagba, visszamegy az MSCDEX-hez, a kezébe nyomja ■ csomagot, majd mint aki jól végezte dolgát, el is tűnik a színről. Az MSCDEX visszahozza a csomagot, amelyből kiderül, hogy mit intézett a meghajtó. Nagy általánosságban így zajlik a kommunikáció köztünk és a meghajtó között. Jól látszik, hogy nagyon fontos tényező ebben a folyamatban a csomag!

Minden kérelemhez más-más csomagot kell küldjünk és ezzel el is érkezünk az adatstruktúrákhoz. A sok különböző csomag ugyanis nem más, mint a sok különböző adatstruktúra. Lehet, hogy még így is egy kicsit bonyolult, de ■ példákön keresztül remélhetőleg minden megvilágosodik a majd a következő számunkban, ahol egy kicsit konkrétan belevágunk a programozásba.

The Richfielder

A KIMSOFT őszi ajánlata

Microsoft akció (amíg a készlet tart)	
FoxPro 2.6 Standard/Upgr. 9 900,- / 1 990,-	
FoxPro 2.6 Prof/Upgr. 57 900,- / 29 400,-	
FoxPro 2.5 Win. (magyar) 17 900,- / 9 900,-	
WinWord 6.0 (magyar) 32 400,- / 10 900,-	
EXCEL 5.0 (magyar akció) 32 900,- / 1 400,-	
Excel 5.0 + WinWord 6.0 + Powerpoint 4.0 = MS Office 4.2 (magyar) 57 400,- / 27 400,-	
Excel 5.0 (angol) / Upgr. 32 900,- / 11 400,-	
Works for Win. 3.0 (magyar) 12 400,- / 7 400,-	
Windows 3.11 / Upgrade 12 900,- / 7 200,-	
Win. for Workgroups Add On 3.11 6 400,-	
MS Publisher 2.0 / Upgr. 17 400,- / 6 900,-	
ACCESS 2.0 / Upgrade 39 900,- / 9 900,-	
ACCESS 2.0 Developer's Toolkit 32 900,-	
Excel 5.0 + WinWord 6.0 + Powerpoint 4.0 = MS Windows Office Pack 4.2 59 900,-	
Visual C++ 1.0 Prof. / Up. 32 900,- / 17 900,-	
Visual Basic 3.0 Pro/Up. 39 900,- / 13 900,-	
MS DOS 6.2 / Update 6.0-ról 6 900,- / 1 400,-	
Quattro Pro 5.0 for DOS/Win 6 900,- / 6 900,-	
Borland C++ 4.0 / Upgr. 26 400,- / 19 900,-	
Borland Pascal 7.0 / Up. 27 400,- / 17 900,-	
CD-ROM-ok, játékprogramok	
Rebel Assault (Csillagok háborúja) 6 900,-	
TIE Fighter Hívjon!	
Myst / Return to Zork 7 400,- / 6 900,-	
Star Wars Chess 6 400,-	
ChessMaster 4000 Turbo 5 900,-	
Rise of the Robots Hívjon!	
Lord of the Rings (Enhanced) 6 900,-	
Corel Ventura 4.2 teljes magyar betűkészlet (kb. 600 db font) 11 900,-	
CorelDRAW 5.0 / Up. (Új!) Hívjon!	
CorelDRAW 3.0 magyar CD ver. 19 900,-	
Corel ArtShow 4.0 4 900,-	
Corel Photo CD-k (témakörönként) 5 900,-	
AutoCAD LT for Windows 44 900,-	
Harvard Graphics for Win 27 400,- / 14 900,-	
Adobe Photoshop + Illustrator 89 900,-	
Windows 3.1-hez magyar ékezetes TrueType betűcsomagok (50 db font) 7 900,-	
Corel Ventura 5.0 Hívjon!	
QuarkXPress for Windows 3.3 84 900,-	
WordPerfect 6.0 for Win. (magyar) Hívjon!	
WinFax Pro 4.0 (Új!) 13 400,-	
Uninstaller 2.0 7 900,-	
Check It Pro / DeLuxe 14 900,- / 21 900,-	
Norton Utilities 8.0 / Up. 16 400,- / 6 400,-	
Norton Commander 4.0 8 900,- / 3 900,-	
dBFast 2.0 (Windowsos "Clipper") 14 900,-	
CA-Clipper Tools 3.0 (Akció!) 14 900,-	
Clipper 5.2 (akció!) 22 900,-	
Clipper + ExoSpace + Tools/dBFAST 34 900,-	
Novell DOS 7.0 (Akció!) 7 400,-	
SPT_GIB for Windows angol szótár 3 999,-	
PIC-DIC angol képes szótár CD-n 7 900,-	
Hardver árjegyzékünköl	
SONY CDU-33A CD ROM (dupla seb.) 19 900,-	
HP DeskJet 520 38 400,-	
HP LaserJet 4P/4MP 124 900,- / 184 900,-	
Hangkátyák nagy választékban Hívjon!	

Nyitva tartás: hétfőtől péntekig 8-tól 17 óráig!
Oktatási intézmények részére jelentős kedvezmények!
A közölt árak nem tartalmazzák a 25%-os áfát, és a helyszíni üzembe helyezés költségeit.

KIM-SOFT Számítástechnikai és Kereskedelmi Kft.
1112 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2.
Telefon/fax: 1 456 656

BBS illemszabályok

Mode(m)-módi

Aki számítógépet használ, előbb utóbb belebotlik abba a kifejezésbe, hogy BBS. Hamar kiderül, hogy ez az angol Bulletin Board System (Hirdetőtábla Rendszer) rövidítése, de hogy ez igazából mit is takar, már nem mindig.

Ha a végtelékig leegyszerűsítjük, hogy mi is egy BBS, akkor azt mondhatjuk, hogy valamilyen számítógép, amely telefonvonalra van kapcsolva egy erre szolgáló eszköz segítségével (modem), és eme együttes rajta futó program segítségével alkalmas arra, hogy más számítógépek beérkező hívásait fogadja. Ha nem ilyen bugyuta választ akarunk adni, akkor sokkal nehezebb dolgunk van, és nem is lehetséges egy mondatba sűriteni azt.

Mi is egy BBS?

Alapjában véve a BBS-eket arra találták ki, hogy elektronikus levelezést bonyolítsanak le rajtuk. Ez a tevékenység aztán változott, fejlődött, és jóval sokrétűbb szolgáltatássá vált. Minden BBS-re

jellemző, hogy más userekkel (felhasználó, hívó) és a sysop-pal (System Operatorral, azaz a rendszergazdával) tudunk levelezni. A levelezés lehet lokális (helyi, azaz csak az adott BBS-en olvasható a levelünk), vagy ha az adott rendszer valamilyen hálózat tagja, akkor országos, illetve nemzetközi is. Ezenkívül a BBS-ek programok, kép- és hangfile-ok továbbítására is használhatók. Összefoglalva: a BBS egy elektronikus levelezőrendszer, mely nemcsak üzenetek továbbítására alkalmas, de programok és más adatok forgalmazásával is foglalkozik.

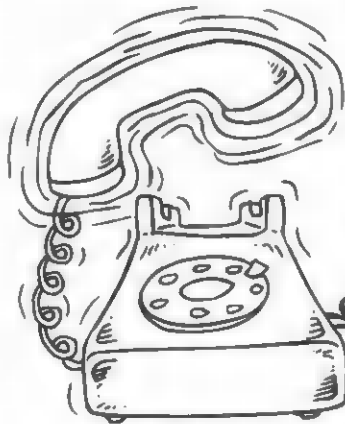
Az olcsó olyan, amilyen

Ahhoz, hogy felhívjunk egy BBS-t szükségünk van egy számítógépre (naná!) és egy modemre. Azon lehet vitatkozni, hogy erre a célra milyen cuccot a legjobb használni, én a magam részéről azt vallom, hogy amíg az ember pénztárcája a döntő a kérdésben, addig nem igen lehet válogató. Mindemellett mindenkit lebeszelnék az olcsó, épp ezért lassú (2400 bit/másodperces), vonali hibajavítás (MNP) nélküli modemekről. Régi igazság az, hogy mindig a legolcsóbb a legdrágább; a hosszú átviteli idő és a sokszor gyatra vonal miatt megbízhatatlan kommunikáció gyakran csillagászati összegű telefonszámla formájában je-

lentkezik.

Az itthoni viszonyokat ismerve én mindenképpen egy 9600 bps-sebességű és legalább MNP5-ös hibajavítású modemet ajánlok mint minimumot. Ha ezt sem engedi már meg a pénztárcánk, akkor is ragaszkodjunk a kisebb sebesség melletti hibajavításhoz.

Persze csak maga a „vas” nem elég. Szükségünk van egy terminálprogramra is (gyakran adnak ilyen már a modem mellé, de ha nem kapunk, akkor shareware programok is rendelkezésünkre állnak, vagy ott a Windows terminálemulációja). Ezeknek a terminálprogramoknak a beállítása már egy külön műfaj, ebben segítségünkre leginkább a modem kézi-



könyve, vagy a szakirodalom lehet, esetleg egy ismerős modemes.

Nos, hogyha túl vagyunk azon, hogy beszereztük a gépet, almaink modemjét és hozzá egy szemrevaló terminálprogramot, ak-

kor mielőtt vadul tárcsáztatjuk a kiszemelt BBS számát, álljunk meg néhány szóra!

Az én házam ■ én várom!

Ahány ház, annyi szokás, az az ahány BBS, annyi féle. Ahhoz, hogy kiszemeljük azokat a BBS-eket, amelyeket hívni fogunk, sok dolgot kell tudnunk róluk. Tudnunk kell, hogy az adott rendszer fizető-e, vagy sem (vannak olyan rendszerek, melyeknek teljeskörű használata nem ingyenes). Ezek itthon nem elterjedtek, és gyakran ugyanaz az anyag beszerezhető ingyenes rendszerekről is. Idehaza az a legjellemzőbb, hogy magán-személyek működtetnek rendszereket hobbyból, abszolúte nem pénzszerzési céllal. Ezeket a rendszergazdákat általában nem veti fel a pénz, ezért gyakran a család egyetlen telefonvonalán működtetik a rendszerüket, a normál telefonforgalom holtidejében, azaz éjjel. Nagyon fontos tehát, hogy ne csak a BBS számát gyűjtjük be, hanem annak nyitvatartási idejét is tartsuk tiszteltben - nem mindenki örül az éjjel 2 körüli hívásoknak.

Jellemző, hogy az itthoni BBS rendszerek IBM kompatibilis gépen mennek (bár létezik AMIGA alapú, sőt már egyszem MAC-alapú rendszerről is tudok), tehát ha file-ok is érdekelnek bennünket, akkor illik tudni, hogy milyen géppel van dolgunk. Tudnunk kell azt is, hogy mi a BBS fő profilja. Vannak

SoftWare Station

Grafikus software-ek . . . és szakkönyvek:

Adobe Photoshop v2.5 + Illustrator v4.0 WIN együtt!	88.800	3D Computer Graphics 2 E (Addison-Wesley)	7.560
Aldus Photostyler v2.0 for Windows upgrade	59.800 / 26.800	3D Studio Applied (ver 3.0 with CD-ROM: ADV)	7.200
Corel Artshow 2+3+4 bundle 13 könyv+3 CD	9.800	Adobe Type 1 Font Format (Addison-Wesley)	3.060
CorelDRAW! v5.0 upgrade v4.0 -ről (CD verzió)	59.800 / 24.800	Advanced Graphics on the VGA XGA Cards Using BC++ (Wiley)	4.680
Fontographer v3.5 WIN vagy v4.0 Mac	36.800	Computer Graphics 2 E (Prentice Hall International)	5.760
Fractal Design Painter v2.0 WIN PainterX2	39.800 / 10.800	Graphics File Formats (McGraw-Hill)	3.960
KAI's Power Tools Windows vagy Mac verzió	15.800	Inside Windows File Formats (SAMS)	4.680
Micrografx Designer v4.0 WIN Comp. upgrade	29.800	Super VGA Graphics Programming Secrets (McGraw-Hill)	5.760
Morph for Windows / Digital Morph v2.0 WIN	14.800 / 13.800	Tricks of the Graphics Gurus (SAMS)	7.740
Pixar Typestry v1.1 WIN vagy v2.0 Mac	24.800	Understanding Postscript 3 E (Level 1 & 2: Sybex)	4.680

Angol nyelvű számítástechnikai szakkönyvek legújabb választék! Szakkönyvek PC, Mac, UNIX és egy környezetekhez, minden témakörben. Nyomtatott katalógus, gyors beszerzés.

1012-BP, Kosciuszko Tádé u. 22. (a Déli Pu. mellett) Tel./Fax: 201-5533

olyan BBS-ek, amelyek a levelezést tartják elsődlegesnek, vannak, akik csak kép- vagy hangfájlokkal foglalkoznak. Más szóval: cipőt a cipőboltból.

Némi etikett

Ne feledkezzünk meg arról, hogy vendégek vagyunk a BBS-ekben, tehát viselkedjünk ennek megfelelően (a szokványos BBS rendszerekben nem nézik jó szemmel a mosdatlan kifejezéseket)! Lehet, hogy először jó szórakozásnak tűnik azzal próbálkozni, hogy „homokot öntünk a fogaskerekek közé”, de senki ne csodálkozzon azon, ha egy-egy csíny után a kapukon kívül találja magát! Minden rendszer (azért, hogy bennünket meg tudjon különböztetni a többi felhasználótól) érdeklődik nevünk és telefonszámunk, esetleg címünk, munkahelyünk felől. Ezt nem azért teszi, mert a SysOp a Selektsze-relő és Luftballonhámozó Kft. ügynöke és kéziatomtengeralatt-

gunk. Ahhoz, hogy ez a szint magasabb legyen, pontosan töltsük ki az adataink felől érdeklődő regisztrációt, olvassuk el és szíveleljük meg a bejelentkező ábrát követő közleményeket (az úgynevezett bulletint, ahol általában a SysOp fontos dolgokat közöl a userekkel).

Azt se feledjük, hogy ■ SysOp nem a Télapó! Egy BBS-en attól vannak anyagok, hogy a

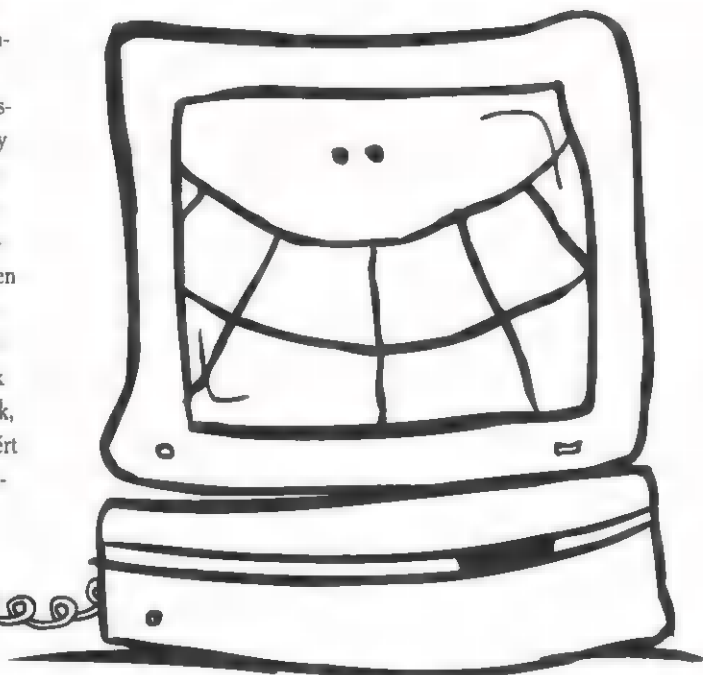
vesebben válaszolnak egy kezdő udvarias kérdéseire, minthogy azzal töltsék az idejüket, hogy az otromba user hibáit javígtassák. Kérdezni többféleképpen tudunk: lehetséges levelet hagyni a SysOpnak, amire az általában 1-2 napon belül válaszol, vagy megpróbálkozhatunk azzal, hogy a SysOpot a géphez hívjuk és azonnal „On-Line” kapcsolatba lépünk

készült fejlesztés, és elenyésző ■ magyar nyelvű rendszer, ezért ezek leginkább angolul akarnak szóbaállni velünk. Általában lehetséges magyar nyelvű üzeneteket kérni a rendszerektől, de ez közel sem biztos. A BBS-ek nyelvezete - csakúgy mint minden, ami a számítógéppel kapcsolatos - hemzseg az idegen kifejezésektől.

Sajnos egy kézen megszámlálható a több éve stabilan működő rendszerek száma. Sok rendszer szűnik meg az egyik napról a másikkra, újak nyitnak, telefonszámok változnak. Az okok taglalásába ne menjünk bele, a lényeg az, hogy figyelemmel kell kísérnünk a nekünk meglévő telefonszám valódiságát, persze az se baj, ha véletlenül a Helyőrségi Tűzoltózenekar Kottaraktárát hívjuk. Szerencsére létezik egy HUNBBS nevű lista, amit minden magára adó BBS-en meg lehet találni és le lehet tölteni. Ez a lista minden lényeges információt tartalmaz a Magyarországon működő rendszerekről - benne van a BBS-ek neve, telefonszáma, ■ használható vonalak száma (ez nem hasznos, mert lényegesen könnyebb egy olyan BBS-sel próbálkozni, ahol egyszerre 5 vonal várja a hívókat - ilyenből egyelőre még nem sok van), a nyitvatartási idő, a használt kommunikációs szoftver és ■ SysOp neve is.

Mielőtt letöltenénk, győződjünk meg róla, hogy friss-e (egy hónapról nem öregebb), és használjuk fel bizalommal.

Sam Joe



járáshárítóvizipisztolykarbantartószírendeljemegmostot akar majd nekünk eladni! Nem sok értelme van tehát Özv. Jónabrék Frigyesnéként bejelentkezni, mert a legközelebbi alkalomkor könnyen azt vehetjük észre, hogy a rendszer nem „nyílik meg” előttünk, hanem néhány keresetlen szóval kitessekel. Persze vannak olyan rendszerek, ahol az álnév használata megengedett (általában mindegyik rendszer lehetőséget ad arra, hogy ■ valódi nevünk mellett egy becenevet használjunk - sőt a kalóz (elite) BBS-ek kifejezetten ezt preferálják). Javaslom, hogy első szárnypróbálgatásainkat valamilyen hagyományos - lényegesen barátságosabb - BBS-en kezdjük. De ha már beleváltunk, folytatnám az „atyai intelmek” sorát! Minden BBS-ben egy bizonyos felhasználói szintet kapunk. Ez a szint határozza meg az általunk a rendszerben tölthető időt és azt is, hogy milyen fileterületekhez van jogosultsá-

userek feltöltenek oda mindenféle stuffit, a SysOp kiválogatja, vírusellenőrzi és amit jónak lát, azt a többi user számára is elérhetővé teszi. Ha „elviszünk” valamit, akkor adakozni is illik, hosszú távon senki sem szereti ■ lejmolást! Kérdezzük meg, hogy mi az, ami érdeklő a rendszergazdát - nem törvénytörő, hogy csak az új program a jó program, tehát van esélyünk.

Célszerű az új BBS-sel való ismerkedés elején elvinni a BBS filelistáját - ez általában nem megy a download limitünk (letölthető programok mennyiségének) rovására, és a telefonszámlánk sem gyarapodik.

Jóteknony rendszergazdik

Ha valamit nem értünk, nem találunk, vagy csak segítségre van szükségünk, akkor ne rösteljünk kérdezni! A SysOpok sokkal szí-

vele. Ezt „Chat”-nek hívják (csevegés) és nemcsak mi, hanem ■ SysOp is kezdeményezheti. Ne lepődjünk meg tehát, hogyha azt látjuk, hogy a képernyőnk hirtelen kiürül és „egy titokzatos kéz” üzeneteket írogat nekünk!

BBS környezet

Mivel a legtöbb BBS program eredetileg angol nyelvterületen

TÖKÉLETES MEGOLDÁS

TELJESKÖRŰ HARDWARE ÉS SOFTWARE KÍNÁLATI

SOK SZÁZ MULTIMÉDIA ÉS SHAREWARE CD!

GAZDAG KÍNÁLAT: 11.900 MÁR F/D/B + ÁFA-TŐL

PANNOSOFT

PANNOSOFT MAGYAR-OSZTRÁK SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.
1093 BUDAPEST, LÓNYAY U. 11. TELEFON/FAX: 215-0045, 215-0766
HIHETETLENŰL JÓ GSM MOBILTELEFON ÁRAK! HÍVJON FEL MINKET...

CSÚCS MINŐSÉGŰ SZÁMÍTÓGÉPEK, NYOMTATÓK

IBM, AT, COMPAQ, EPSON, HP, STAR, TOSHIBA

JAVÍTÁS, SZERELÉS, KÉPZÉS

CD-ROM, DAT, ÉS SZAKKÖNYVEK

SOFTWARE:

IBM, SYMANTEC...

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK



Dr. MIDI orvosi tanácsai

Hangáradat

Jó estét, jó szurkolást mindenkinek, ez itt egy rovat mindazoknak, akik arra adták a fejüket, hogy hangkártyával bajlódnak. Az első részben azok figyeljenek leginkább, akiknek még mindig nincs semmilyen hangkártyájuk, de már érdeklődnek, mit lenne érdemes beszerezni.

Az lenne az igazi, ha a kedves olvasó (ezek ti vagytok) kérdezne, én pedig hosszabban vagy rövidebben, de mindenképpen megpróbálnék válaszolni rá. A lap első számához természetesen nem érkezett elegendő mennyiségű kérdés (<0), így a beköszöntő írás teljes egészében a fantázia műve.

A kérdések bármiről szólnak, ami a PC-s hangkártyákkal kapcsolatos, onnantól, hogy hogyan kell egy SoundBlastert installálni, odáig, hogy mikor született Kakehashi úr, a Roland igazgatója. Leveleiteket a PC-X címére küldjétek (PC-X, 1536 Budapest, Pf. 386). Addig is, amíg körmölitek a levélhegyeket, lássuk, milyen hangkártyákkal találkozhatunk.

Ahhoz, hogy megfelelő képet tudjunk alkotni a kínálat milyenségéről, nem árt, ha tisztában vagyunk a hangkártyadömping kronológiai lefutásával. A PC-eszkö-

zök eme osztályának ugyanis már történelme is van! A legelső érdemi jelentkező, az első fecske az Adlib (egyések szerint Adliba) volt. Ez mindössze a legegyszerűbb, két operátoros FM-szintetizátort tartalmazta, hangdigitalizálási lehetőségek nélkül. Ellenfél irányában futótűzként terjedt. A vetélytársak megjelenésére azonban nem kellett sokat várni! Az egyik legérdekesebb aspiráns a japán Roland LAPC-1-re keresztelt szintetizátor-óriásnak igencsak méretes lapkája volt, amely a cég MT-32 jelű hangmoduljának áramköreit tartalmazta. Hangja hatalmas élmény volt az Adlib után, ára úgyszintén, bár akkor még az Adlib-et sem vágták utáunk két-háromszoros jelképes összegeikért. Mindent egybevetve, a játékipar és a piac úgy döntött, hogy ez a Roland-megoldás lesz a minőségi hangszerszám, az Adlib pedig a költségkímélő. A korabeli játékok szinte valamennyien, ezen elvek szerint, e kétféle hangkártyát ismerték.

Egy szép napon aztán belépett a ringbe egy addig ismeretlen szingapúri versenyző, a Creative Labs. Mint a távol-keleti kistigrisek általában, ők sem álltak le fejlesztéssel bibelődni, hanem vettek egy nagyobb készletet az Adlib által már bevezetett Yamaha FM-chipből, mellétek egy ma már nagyon neveltségű, 8 bites és 11 kilohertes, A/D átalakítót, beleépítettek egy olyan rossz MIDI-interfészt, amelyik egyszerre csak adni vagy csak venni tud (dalszerkesztők használatára alkalmatlan), és ezzel a borzasztó csomaggal -

melyet SoundBlasternek hívtak - történelmet, valamint hatalmas anyagi sikert csináltak. A kártyát ugyanis mindenhol lehetett kapni, kompatibilis volt az Adlib-bel, még hangot is tudott rögzíteni; akkor ennyi elég is volt a sikerhez. A „vérszagra”, nem sokkal lemaradva, néhány hónapon belül megjelentek a hiénák is, a klónok: AudioBlaster, Sound Booster, Sound Galaxy, és sok más hasonló név fémjelzte az örök emberi bölcsességet, miszerint legjobb dolog a mások munkájából pénzt csinálni. Mentségükre szóljon, hogy e klónok kivétel nélkül lényegesen olcsóbbak, mint az eredeti.

Nem kell azonban a Creative Labs-et sem sajnálni, az átütő siker gyakorlatilag szabványrá tette kártyájukat, nem is álltak meg: az alapkártyán történt apró fejlesztések után SoundBlaster Pro néven adták ki a következő generáció etalonját. Ez a kártya már sztereó, javított mintavételi frekvenciával, újabb keletű FM-szintivel, valamint - a multimédia-boom egyik beindítójaként - beépített CD-ROM interfésszel. A „Pro” jelző ugyan kissé fellengzősen hatott egy olyan kártya esetében, amely hangzás tekintetében még mindig csak a messzi mélységből tekinthet fel a legelső Roland-kártyára, de a játékkategória határai kétségtelenül tágultak általa. Mivel ez a kártya sem tar-

talmazott rettenetes, hét lakat alatt őrzött ipari titkokat, hamarosan itt is megjelentek a klónok, nevében természetesen a „Pro” megjelöléssel.

Eközben a magasabb kategória sem maradt esemény nélkül: a Roland legújabb, Sound Canvas nevű szintetizátorcsaládját (1991-et írunk) bocsátja ki, melynek természetes része a hanggenerátor PC-be szerelhető verziója, az SCC-1. A kártya a piac legelső General MIDI-kompatibilis résztvevője, hangminőségét tekintve máig is etalon. Ugyancsak fontos résztvevő mind a mai napig az amerikai Turtle Beach Multisound-ja. E lapka első ránézésre egy mega-SoundBlaster: van szintetizátora, egy E-mu Proteus I XR modul, amely akkor 100-200 ezer forint közötti árral bírt, van digitalizálója, 16/18 bites, 44 kilohertes, 64-szeres túlvétellel, amely a legjobb CD-keket is felülmúlja, és van MIDI-interfésze, 48 csatornával. Ezzel a vájtfülűeknek is megadatott a választás lehetősége.

Eközben (talán éppen ennek hatására) a játékkategóriában is megnöttek az igények. Játékgépekben a PC-s tábor amúgy is ki volt téve az Amigások állandó gúnyolódásának, amit a hangfronton tapasztalt lemaradás csak tetézett. Szó, ami szó, a legolcsóbb, legegyszerűbb Amigán is élvezhetőbb, kellemesebb, érdekesebb hangku-



lisszája volt a legtöbb játéknak, mint akár egy „Pro” jelű SoundBlaster-rel felszerelt PC-nek. Ez szöveget ütött a kanadai Advanced Gravis legénységének fejébe, s elhatározták, hogy elkészítenek egy, az Amiga hanggenerátorához hasonlatos valamit, amely a 90-es évek paramétereivel bír, PC-be építhető, ráadásul megfizethető is. Az UltraSound kiterjedt marketingkampánnyal került piacra, paramétere pedig az örületbe kergették a konkurenciát: 32 digitális hangcsatorna (az Amigán 4 volt), 16 bit (Amiga: 8), 44 kilohertz (Amiga: 30), General MIDI PCM-mel (addig csak a Roland tudta), ára pedig kb. azonos volt a SoundBlaster Pro-éval. Az eltérő hardverarchitektúra ellenére a kártya emulálta mind az Adlib-SoundBlaster, mind a Roland LAPC-SCC-1 vonalat, legszembetűnően azonban természetesen a natív UltraSound-programozású játékok szóltak rajta. Sikerét bizonyítja, hogy a demók világszerte szinte egyöntetűen e kártyát favorizálják.

Természetesen a hagyományos Creative Labs-vérvonallal sem szakadt meg: SoundBlaster 16 (a klónok neve az előzőekhez hasonlóan, most a „16” megjelöléssel képződik) védjeggyel ugrott elő az új generáció, amely a „Pro” szintetizátorát tartalmazza, 16 bites, CD minőségű digitalizáló kíséretében. Ez a játékedvelők számára ugyan indifferens (a játékok nagy többsége ma is 8 bites hangot tartalmaz), hála azonban a Creative marketingpolitikájának, sok felhasználó upgrade-elte meglévő „Pro”-ját. Aki mélyebben nyúl a pénztárcájába, vehet hozzá WaveBlaster néven PCM-szintetizátormodult, így azonban a teljes rendszer már a Roland árát veresíti, minőségét azonban nem.

A hangkártyák legújabb generációjának jelentkezését éppen napjainkban éljük. A Creative Labs legújabb terméke az AWE32, amely természetesen az összes eddigi SoundBlaster-lehetőséget tartalmazza, pluszként azonban ráépítették az E-mu 8000 jelű

szintit (a Creative időközben felvásárolta az E-mu-t, ■ szintit-hi-tech egyik legnevesebb képviselőjét), amely a General MIDI mellett RAM-ban tárolt hangmintákat is kezel, mint az UltraSound. A kártyát említő független tesztek általában kiemelik a Creative-nál már megszokott kedvező árat, a szegényes, 1, azaz egy megabájt terjedelmű General MIDI-készletet viszont szinte minden esetben elmarasztalják. Az Advanced Gravis lépése, az UltraSound MAX viszont még ennél is újabb keletű, így eddig nem kaphatott túl sok recenzit. A memória megduplázása, a 16 bites digitalizálás, CD-ROM interfészek, s még több szoftver jellemzik a kártyát, melynek ára az eredeti kártyához képest nem sokat nőtt. A Roland viszont jelentős ártörést hajtott végre ■ SoundBlaster 16 és a SoundGalaxy 16 tulajdonosai számára: WaveBlaster-kompatibilis modul formájában bocsátotta ugyanis ki az SCC-1-et, az eredeti ár felénél valamivel olcsóbban, szoftverek kíséretében. A termék neve Sound Canvas DB (vagyis daughterboard), és ■ hagyományos Roland-minőséget viszi tovább, most már elérhető áron.

Ez volt a választék... töredéke, ugyanis ha valakinek van egy kis türelme, akár több száz, de lehet, hogy több ezer különböző, megvásárolható hangkártyát össze tud számolni. Ezek nagy része kompatibilitás szempontjából besorolható az alábbiak közé, technikailag sem különbözik tőlük, azonban az eredetit mindig érdemesebb megvenni, mivel az a 100%-os biztos megoldás. Ha hangkártyát veszünk, mindenképp fontos szempont, hogy legyen kielégítő háttér (garancia, szerviz, tanácsadás) mögötte, legyen elegendő számú magyarországi felhasználója, így a befurdás kockázata kisebb.

Várom kérdéseiteket hangkártya és MIDI ügyben! Találkozunk a következő számban, kellemes és szerencsés hangzást!

Gerényi Gábor

GEMOFIS
KFT.

1146. Budapest, Hungária krt. 131.

Tel / Fax: 12-11-539

Tel: (06)-30-428-132

Rendeljen faxon, csomagküldő szolgáltatunk postai utánvétellel elküldi.

Corel 5 teljes, floppy+CD	93.600,-
Corel 5 teljes, csak CD	72.380,-
Corel 5 csomag, (Corel 3 + 5 upgr.) floppy+CD	85.000,-
Corel 5 csomag, (Corel 3 + 5 upgr.) csak CD	69.550,-
Corel 5 Upgr. Corel 3-ról floppy+CD	64.200,-
Corel 5 Upgr. Corel 3-ról csak CD	49.500,-
Corel 5 Upgr. Corel 4-ről floppy+CD	35.600,-
Corel 5 Upgr. Corel 4-ről CD	28.200,-
Upgrade Ventura-ról mint Corel 3-ról	
Ventura 4.2 for windows	24.100,-
Ventura 4.2 for windows upgrade	13.500,-
MS DOS 6.2	6.500,-
Novell DOS 7	6.200,-
IBM OS / 2 2.1	19.550,-
IBM OS / 2 2.1 for windows	11.550,-
IBM OS / 2 2.1 for windows csak CD	9.600,-
MS Windows 3.11 for workgroups magyar	11.700,-
MS Office 4.2 magyar	51.410,-
MS Office 4.2 magyar upgrade	20.700,-
Turbo Pascal 7.0 for dos	13.850,-
Turbo Pascal 1.5 for windows	13.850,-
Borland Pascal 7.0 with objects win+dos	27.700,-
Borland C++ 4.0 (CD)	19.100,-

Ami nincs a listán, nálunk az is van!

Az árak készpénz fizetésre vonatkoznak és nem tartalmazzák az ÁFA-t! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

A Multimédiások Réválnak!



Mi tudjuk a megoldást!

SYQUEST versatile removable Winchester technology

Hívja a disztribútort!!!

ANT LTD. Scintechtechnikai Szolgáltató Kft.

1067. Bp. Szondi u. 29.
Tel./Fax: 153-3154, 269-4428

Néhány évvel ezelőtt még az OS/2 szócska ki-ejtése a legtöbb magyarországi 'bitvadásznak' nem sokat jelentett. Ma már nincs olyan, egy kicsit is a PC-k világában jártas billentyűzet kop-tató, aki ne hallott volna az IBM új PC-s operációs rendszeréről. Még a legkényesebb felhasználók is elismerik, hogy az OS/2 új utakat nyit meg azok számára, akik ■ DOS/Windows páros által nyújtott funkciók-al már nem elégszenek meg.

mit kezdek a már meglévő DOS, illetve Windows programjaimmal? Dobjam el őket?

V: Nem, szerencsére nem kell eldobni ■ már meglévő alkalmazásaidat, minden további nélkül futtathatók tovább, sőt sok esetben nagyobb hatékonysággal, mint DOS/Windows környezetben.

K: Mit értesz nagyobb hatékonyság alatt?

V: Lássuk először a DOS programokat. Az OS/2 már igazi többfeladatos operációs rendszer, és ez a rendkívül jó tulajdonsága kiterjed ■ DOS programokra is. Ez azt jelenti, hogy egyidőben több DOS programot tudok futtatni. Például egyszerre futhat a DOS-os Flight Simulator, a Norton Commander, Tetris stb. Sőt, az OS/2 olyannyira hatékonyan kihasználja ■ számítógépet, hogy ezek akár ablakban, egyidőben futtathatók az OS/2 grafikus felületén (no persze ehhez már sok memória szükséges, és ■ 386SX sem mindig elegendő).

litás miatt ez sajnos nem lehetséges, de a DOS sok egyéb kényelmetlenségét megszünteti az OS/2. Az egyik legfontosabbat már említettem, vagyis az OS/2 alatt egyidőben több DOS program is futtatható. Sokat segít abban is, hogy a 640KB-os korlát ■ jelentkezzen korlátként, ugyanis a különböző meghajtóprogramok, például egér driver, hálózati driverok és így tovább nem az értékes 640KB-ból foglalnak el helyet az OS/2 DOS-ban.

K: Ez óriási! Ez azt jelenti, hogy végre megtehetem azt, hogy ■ futtatni kívánt DOS programok meghajtóprogramjait, az összesét betölthetem egyidőben, és így bármelyik DOS programom futhat és nem kell egy módosított CONFIG.SYS-el újra indítani a gépet?

V: Pontosan így van, sőt az egyes DOS programokat úgy tudod elindítani, hogy azok különböző CONFIG.SYS és AUTO-EXEC.BAT beállításokkal ren-

XMS, EMS memóriát, milyen grafikus üzemmódot lásson az adott DOS program. Az OS/2-nek köszönhetően akár a gépedben lévő memóriaméretnél nagyobb kiterjesztett memória, vagyis XMS illetve EMS memória adható meg függetlenül attól, hogy ezalatt már több DOS program fut.

K: Nem hiszem, hogy ezt még fokozni lehet...

V: Márpedig lehet. Az OS/2 ugyanis azt is lehetővé teszi számára, hogy egy DOS ablakba betöltsél egy másik DOS verziót. Ha van egy régi DOS 3.3-as lemez, akkor az minden további nélkül betölthető az OS/2 egy

Ha a proci kifulladt...

IBM OS/2 2.1 újoncoknak

Rovatunkban megpróbáljuk megvilágítani az OS/2 páratlan tulajdonságait - nem kívánunk befolyásolni senkit, hiszen az operációs rendszer megválasztása mindig egy adott gépkörnyezet függvénye is. Következzenek válaszok azokra a leggyakoribb kérdésekre, amelyeket egy kételkedő, másfajta oprendszerrel használó tesz fel, mielőtt áttérne az OS/2 használatára.

K: Tulajdonképpen mi is az az OS/2?

V: Az OS/2 2.1 az IBM által kifejlesztett 32 bites, igazi többfeladatos operációs rendszer. Ez az első igazán elterjedt, személyi számítógépeken futó 32 bites operációs rendszer, amely maximálisan képes az új Intel processzorok kihasználására.

K: Ha áttérek az OS/2-re,

K: Csak azt ne mondd, hogy az OS/2 gyorsabban futtatja a DOS programokat, mint maga a DOS!

V: Márpedig sokszor így van. Különösen akkor, ha ■ futtatott DOS program aktívan használja az XMS illetve EMS memóriát, ugyanis az OS/2-nek nem kell küszködnie a DOS korlátaival, nem kell trükköznie ahhoz, hogy az 1MB feletti memória területet használja. Ennek egyik oka az, hogy az OS/2 32-bites operációs rendszer, így egyben látja a gépedbe berakott memóriát, nem kell időigényes memória lapozgatásokat végeznie ahhoz, hogy elérje az 1MB bővös korlát feletti adatokat.

K: A legjobb ■ lenne, ha a DOS bővös 640KB-os korlátján segítené az OS/2...

V: A DOS-al való kompatibi-

delkeznek. Vagyis elegendő csak az adott DOS programhoz szükséges drivereket, meghajtóprogramokat megadni az adott programhoz tartozó CONFIG.SYS-ben. Valóban olyan, mintha bekapcsolnál egy másik DOS-os gépet, amelyik teljesen más beállításokkal rendelkezik. Sőt, nem kell többet szövegszerkesztővel javítani a DOS-os CONFIG.SYS fájlban, mert az OS/2-ben az összes lehetséges DOS paraméter menüs formában, írásos magyarázat kíséretében változtatható. Sok paramétert akár a DOS program futása alatt is megváltoztathatsz. Például kikapcsolhatod a DOS-os játékprogramod hangját még akkor is, ha erre a játékprogram nem ad lehetőséget. De természetesen ennél jóval fontosabb jellemzők is állíthatók. Például, hogy mekkora

DOS ablakába, egy másikba például a DR DOS és így tovább. Sőt, akár a már elfelejtett betöltős CP/M-es lemez is betöltődik, és futhatnak ■ CP/M alatti programok az adott 'DOS' ablakban...

K: Jó, jó, elismerem, hogy nem semmi, amit az OS/2 nyújt ■ DOS-os programjaimnak. Na de mi a helyzet a Windows-os alkalmazásaimmal?

V: Ahogy már említettem, az OS/2 lehetőséget biztosít Windows programok futtatására is - sok szempontból előnyösebb az OS/2.

K: Várj, megpróbálom kitalálni, miért. Ugye a Windows ■ DOS egy grafikus kiterjesztése, vagyis egy DOS-ra épülő szoftverről van szó. Márpedig, ha az OS/2 által nyújtott Windows az OS/2 DOS-ra épül, akkor örökl

az eddig elmondott kedvező tulajdonságokat.

V: Pontosan így van. Olyat is művelhetsz az OS/2-ben, amit normál DOS/Windows környezetben nem tehetnél meg, ugyanis akár több Windows példányt is elindíthatsz. Ezzel növekszik a biztonság, hiszen ha az egyik Windows példányod lefagy, attól még a többi fut tovább. Ez is az OS/2 egyik fontos jellegzetessége, hogy hiába fagy le egy DOS, Windows illetve OS/2 programod futó programok közül, a többi rendületlenül működik tovább. Hasonlóan az OS/2 DOS-hoz, a különböző Windows példányoknak különböző beállításai lehetnek, így például az egyik Windows példány kiterjesztett (enhanced) módban, míg a másik standard módban futhat.

K: Láttam, hogy az OS/2-nek saját grafikus felülete van. Hogy tudod ebben a Windows programokat futtatni?

V: Két lehetőség van. Vagy úgy indul el a Windows, mint egy normál Windows-os gépen, vagyis a szokásos Windows-os grafikus felület teljesen betölti a képernyőt, vagy a Windows-os alkalmazásod megjelenik az OS/2-es grafikus képernyőn. Természetesen a megszokott Windows-os grafikusformában, tökéletes összhangban az esetleges OS/2-es grafikus alkalmazásokkal illetve az ablakban futó DOS alkalmazásokkal.

K: Ha OS/2-ben indítok Windows-os programot, akkor a többi futó alkalmazásom megáll?

V: Természetesen az összes futó program, függetlenül attól, hogy az DOS, Windows vagy OS/2 program, futni fog tovább.

K: Milyen Windows programokat tudok futtatni OS/2 alatt?

V: Az OS/2 által biztosított Windows, vagyis a Win-OS2 a Microsoft Windows 3.1-es verzió-

jával kompatibilis, tehát nyugodtan használható a jelenleg beszerezhető Windows-os programok legnagyobb részét. Sőt, a True Type betűtípusokon kívül akár Adobe Type Manager betűket is használhatsz, mert ez is a WIN-OS2 részét képezi.

Folytatjuk...

Tippek és trükkök

Következzen néhány tipp és trükk az OS/2 2.1 egyre bővülő felhasználói táborának. Van közöttük egészen egyszerű is, de mint tudjuk, a újszülöttnek minden vicc új, biztosan sokaknak érdekes lesz. Ha valaki úgy érzi, hogy az OS/2 tippek trükkök rovatot saját hasznos 'felfedezésével' gazdagíthatja, akkor azt szívesen várjuk a szerkesztőség címére. A legjobb tipp beküldői között ajándékokat sorolunk!

1. tipp:

Ha fontos a minél gyorsabb sebesség DOS, illetve Windows programok futtatásakor, akkor használd a 'DOS Full Screen' illetve 'WIN-OS/2 Full Screen' beállításokat az ablakos futtatás helyett. A DOS illetve Windows alkalmazások gyorsabban futnak, ha a teljes képernyőt bitorolják. További gyorsulás érhető el, ha saját DOS-os nyomtató vezérlő illetve a Win-

dows nyomtató menedzsere helyett az OS/2 általános nyomtató menedzsereit kapcsoljuk be.

2. tipp:

Több Windows példány elindítása esetén a 'Clipboard' lehet megosztható, ekkor ugyanazt a másolóablát fogja használni az összes Windows példány illetve a többi DOS és OS/2 alkalmazás is. Beállítható privátként is, ekkor az egy Windows példányon belül futó alkalmazások érik el ugyanazt a másolóablát, másik Windows példányoknak is saját másolóablájuk lesz. Ez a megoldás gyorsabb kivágási és beragasztási sebességet biztosít.

3. tipp:

OS/2 parancs sorból nem csak OS/2-es programok indíthatók, hanem akár DOS illetve Windows alkalmazások is. Windows alkalmazások esetén elegendő az adott alkalmazás nevének a beírása, például 'WINWORD'. Az elindítani kívánt programnak vagy az aktuális vagy az elérési útban definiált alkönyvtárban kell lennie.

4. tipp:

Néha előfordulhat, hogy az OS/2 úgy tűnik, mintha lefagyott volna, nem reagál a billentyűzet illetve eger műveletekre. Ne nyúlj egyből a kikapcsoló gombhoz, ehelyett nyomd le a CTRL-ESC billentyű kombinációt, majd türelmesen várj

fél percet. Ezalatt az OS/2 megvizsgálja, hogy mi okozhatja a grafikus felület 'lefagyását'. A legtöbb esetben feljön vagy a futó programok listája vagy a hiba okozóját megnevező ablak. Az utóbbi esetben a 'furcsán' viselkedő alkalmazás lezárása után tovább folytatható a munka.

5. tipp:

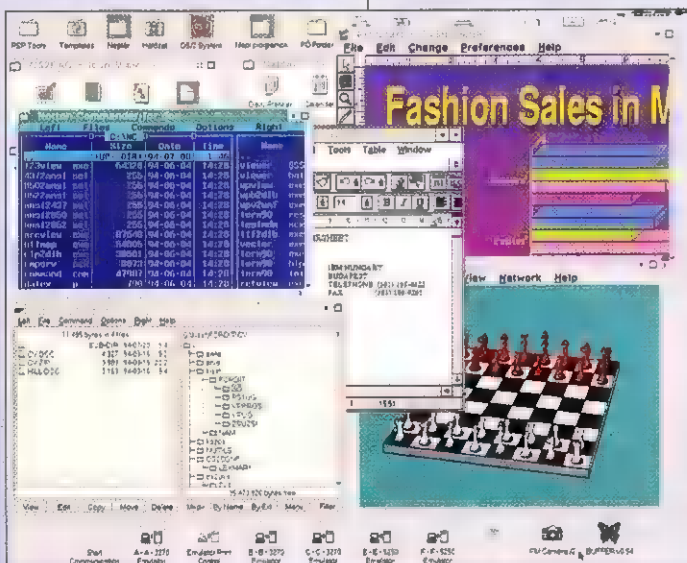
A filerendszer esetleges megsérülése esetén előfordulhat, hogy az OS/2 nem töltődik be. Ekkor még segíthet a CHKDSK parancs. Ehhez az installáló lemezzel kell indítani a gépet, majd a képernyőn megjelenő kérésre be kell rakni az 1-es lemezt. Amint megjelenik az első szöveges ablak, az ESC billentyű megnyomásával OS/2 parancssort kapunk. Helyezd be a 2-es lemezt a floppyba és géped be a 'A:(CHKDSK C:/F)' parancsot. A program lefutása után indítsd újra a gépet.

6. tipp:

Ha azt szeretnéd, hogy a DIR parancs mindig abc sorrendben írja ki a fájlokat az alkönyvtárak kiírása után, akkor írd be a 'SET DIRCMD=/O:GN' sort a CONFIG.SYS fájlba.

7. tipp:

Ha új alapértelmezett ablak méretet szeretnél beállítani, akkor az ablak méretének beállítása során nyomd le a SHIFT billentyűt.





COREL DRAW! 5

A látványos Corel rajzzal ezentúl havonta találkozhatasz, ugyanis egy nagylélegzetű Corel sorozat első darabját olvasod éppen. Ja, és még egy: ha grafikával foglalkozol, lapozz 50. oldalra, és olvasd el a grafikai pályázatunkat.

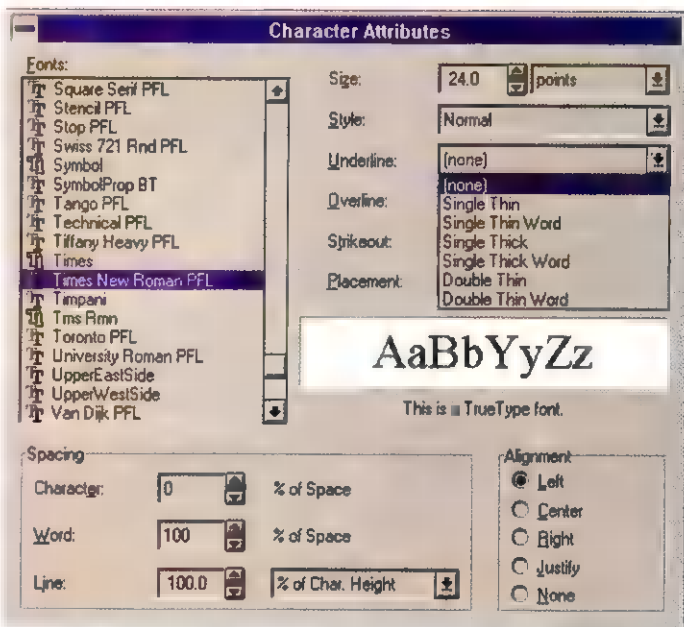
Most pedig induljon útjára a sorozat, amely a CorelDRAW könyv egyik trója, Giraffe vezényletével készült.

A CorelDRAW! 5 doboza a külső feliratai kivételével ugyanolyan, mint a 3-asé és a 4-esé volt. A doboz kinyitása után láthatjuk, hogy a tartalom viszont jelentősen bővült: találunk benne három könyvet (kétkötetes lett a dokumentáció); 16 lemezt; az ún. „Quick Reference Guide“-ot (ez a kibővült referenciakártya); egy füzetet arról, hogy hogyan telepítsük a programcsomagot; egy kártyát, amire megkapjuk a CorelVENTURA 5-öt (ez ugyanis még hiányzik a csomagból, bár a dokumentációban szerepel a leírása); és némi reklámot. De hol vannak a CD-ROM-ok? Ha kibontjuk a dokumentáció első kötetét a nylon csomagolásból és óvatosan végigpörgetjük az oldalakat, akkor hamarosan a megtaláljuk mind a három lemezt. Ezért

javaslom, hogy a CorelDRAW! 5-ös csomaghoz vegyenek három CD tokot is. Egyébként ez szerintem elsősorban nem takarékosági okokra vezethető vissza, hanem arra, hogy ha a CD-ROM-okat tokkal együtt adnák, akkor már nem lenne elegendő a „hagyományos“ doboz. Hogy mit fognak jövőre csinálni, azt még ők sem tudják.

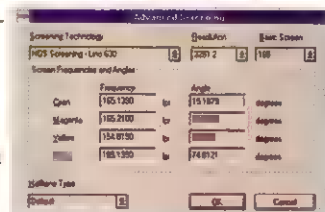
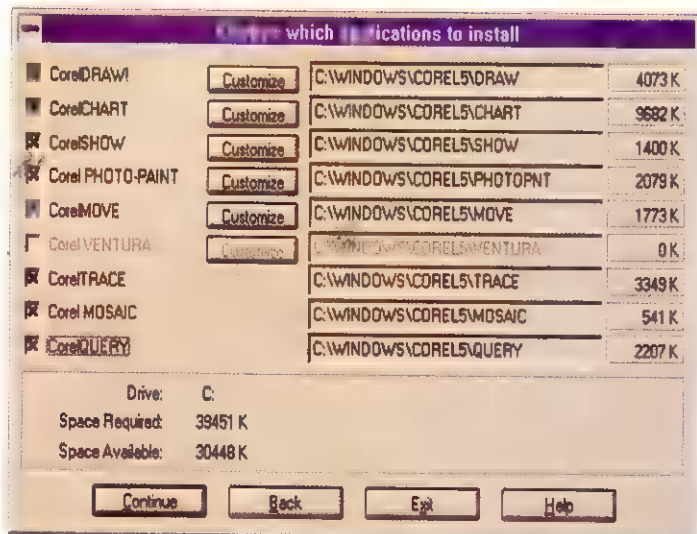
Nézzük meg, mire van szükség a telepítéshez. Ne is kezdjük el az installálást ha nincs legalább egy 386-os gépünk 8 MB memóriával,

nem magyar ékezetesek, de a Corel ígérete szerint már idén kapható lesz egy kelet-európai fontlemez), 100 Photo-CD formátumú képhez és többszáz megabyte-nyi anyaghoz, amelyeket a három CD-ROM-on kapunk meg. Ha mégis 386-os gépre telepítjük a programot, akkor ajánlatos egy matematikai társprocesszor beszerzése, mert a programok futása jelentősen felgyorsul ettől a „kis“ plusztól. És természetesen szükség van sok sok lemezhelyre, mert ha a teljes cso-



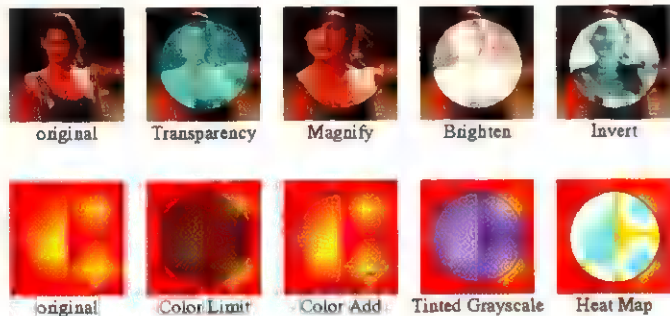
riával, egy VGA kártyával és egy már a gépen levő Windows 3.1-esel. De ezzel a konfigurációval ne számítsunk valami nagy rohanásra. A Corel is azt javasolja, hogy próbálkozzunk inkább egy magot fel akarjuk rakni, akkor több mint 50 MB-nyi winchester területet kell feláldoznunk (és ebben még nincs is benne a CorelVENTURA), de egy minimál installt sem úszunk meg 10-16 MB memóriával és SVGA kártyával felvértezett 486-ossal. Nem árt, ha van egy CD-ROM olvasónk, mert e nélkül nem jutunk hozzá a programcsomaghoz adott 22000 cli-part képhez, 850 TrueType és Type1 fonthoz (amelyek sajnos

12 MB alatt. Végül, de nem utolsó sorban ajánlott kb. 1/2 órányi olvasnivaló ki-készítése. A telepítés befejezése után kezdjük meg az ismerkedést a CorelDRAW! legújabb verziójával! Programnéző „túránk“ során területmi okokból csak a fonto-



sabb „megállókban“ állunk meg, vagyis csak azokra a funkcióra szeretnénk kitérni, amelyek teljesen újak, vagy jelentős renováción estek át.

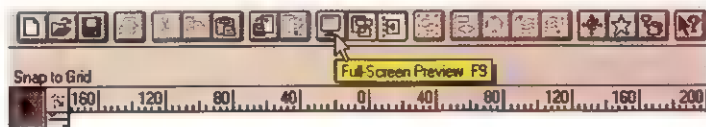
Hát akkor, öveket becsatolni! Ami a program elindítása után



legelőször ■ szemünkbe ötlük - azon kívül, hogy megdöbbenő módon a státusmező alura került - az egy ikonosor. Erre az ikonosorra a Corel szerint leggyakrabban használt funkciók kerültek fel, függetlenül attól, hogy van-e hozzájuk billentyűkombináció, vagy sem. Például az F9 billentyűvel is elérhető részletes megtekintés „ikonosítása“ véleményem szerint kevésbé volt fontos, mint lett volna mondjuk az ARRANGE menü Weld vagy Separate funkciói, ha már billentyű kombináció nélkül kell tengetniük mindennapjaikat. Remélhetőleg a 6-osban már ■ Word for Windows-hoz hasonlóan (ha már annyi jó ötletet átvettek abból ■ programból) szerkeszthető lesz az ikonosor. A következő újítás, ami rövid nézelődés után feltűnik, hogy

a program az ikonokról és a rajzeszközökről elmondja, hogy mi kicsoda, ha rövid ideig rajtuk hagyjuk a cursort. Ezen kívül a státusmezőben rövid leírást is kapunk használatukról (például, hogy a négyszög eszközre kétszer klikkelve

egy lapnyi négyszöget kapunk). Ez utóbbi segítséget az egyes menüpontokról is megkapjuk. Ha valakit zavar, hogy ■ státusmezőből időnként el-eltűnnek a kijelölt rajzelem adatai, akkor eme segítséget



ki is kapcsolhatja a SPECIAL Preferences-ben (View/Show Menu & Tool Help)

Az Import/Export funkciókat jelentősen átgúrták. Az aktualizálásokon (pl. Word for Windows 6 formátum olvasása) és javítgatásokon (olyan TIFF képet is beolvasott, amelyen a 4-es „elhasalt“) kívül hasznos újításokat tartalmaz az Import. Először is - ahogyan

eddig csak a rajz megnyitásakor - megtekinthetjük kicsinyítve a betöltendő képet (Preview). Ezen kívül lehetőségünk van a pixelgrafikus képeknek csak egy részét betölteni (Crop), ezzel jelentős helyet megtakarítva, illetve a betöltendő képet átméretezhetjük (Resample) már betöltés előtt. A Mosaic tekerőmenüvel drag and drop stílusban importálhatunk.

A nyomtatást - mondhatni szokás szerint, hiszen eddig minden verzió váltáskor - jelentős mértékben átdolgozták. Kisebb hibák biztosan maradtak benne - például olyant már csinált, hogy bizonyos rajzoknál egyszerűen nem volt hajlandó Preview-t mutatni -, de biztos vagyok benne, hogy a javítás előnyére vált. Az csak az apróbb örömmök közé tartozik, hogy valamivel gyorsabb lett a nyomtatás, de azok, akik eddig CorelDRAW!

val próbáltak színrebotani, azok sokat és gyakran emlegették a nyomtatás funkció készítőinek felmenőit. Az ő megnyugtatásukra mondom, hogy úgy néz ki, működik! Amikor kézhez kaptuk először a CorelDRAW! 5-öt, összeállítottam egy tesztoldalt. Ezen az oldalon volt négyféle színátfolyásos kifestés (újdság a négyszögátmenet), pixeles-, vektoros-, fraktál és PostScript kifestés, pixeles kép, néhány új effektus (lásd később) és az alapszínek.

Amikor a levilágítóban megmutatuk a fekete-fehér képet, amit egy HP 4MP-n nyomtatunk ki, és elmondtuk, hogy CorelDRAW!-ban készült a kép, mosolyogtak navitásunkon. Pár órával később, amikor elkészült a Matchprint, némi időbe telt, míg leesett állaikat összeszedték az ott dolgozók. Az egyetlen hiba ■ pixeles kép RGB-CMYK átalakítás miatti fakulás volt. Tanulság: ■ képet előtte át kell alakítani CMYK formátumba

(pl. CorelPHOTO-PAINT!-tel), egy kicsit retusálni és úgy beolvasni CorelDRAW!-ba.

Amíg a felhasználó csak a képernyőn jeleníti meg ■ rajzot, vagy csak egy fekete-fehér nyomtató a végállomás, addig a WYSIWYG (What You See Is What You Get), vagyis hogy ugyanazt kapom, amit látok nagyszerűen működik (na jó, a direkt színre bontás esetén is működik). De ha már egy olcsóbb színes nyomtaton kinyomtatjuk ■ rajzot, már akkor sem ugyanazokat a színeket látjuk viszont a papíron, mint a képernyőn. És a nyomdából kijövő lapot tesszük a képernyő mellé, akkor sem ugyanazt a képet látjuk. Ezen a problémán próbál meg segíteni a - például az Adobe PhotoShop-ból már ismerős - színkalibrálás. A CorelDRAW! lehetőséget kínál arra, hogy ■ felhasználó összehangolja a monitorját, a nyomtatóját és a scannerét. Ezután, ha jól állítottuk be eszközeinket, a VIEV Color Correction funkciót bekapcsolásával már színesben is élni fog a WYSIWYG.

Következő „állomásunk“ az ARRANGE menü Intersection és Trim funkciója. Eddig volt ugye a Combine, amely kettő vagy több rajzelemen végrehajtott logikai KIZÁRÓ VAGY művelet volt. Ezt követte a 4-es verzióban a Weld, ami a logikai VAGY-nak felelt meg. Ezentúl van ÉS művelet is (Intersection), vagyis két rajzelem metszetét kapjuk és van kivonásunk (Trim), vagyis egy rajzelemből kivonhatjuk más rajzelemek által takart részeket. Ez a két funkció sok, eddig körül-

ményesebben megrajzolható kép, képrészlet elkészítését könnyíti meg.

Az EFFECTS menü három funkcióval bővült. A bővülés két új „trükk“ és az a lehetőség, hogy ezentúl néhány effektust klónozhathatunk rajzelemről rajzelemre (például ha egy szöveg kihúzását megváltoztatjuk, akkor ezt a

COMBINE

WELD

INTERSECTION

TRIM



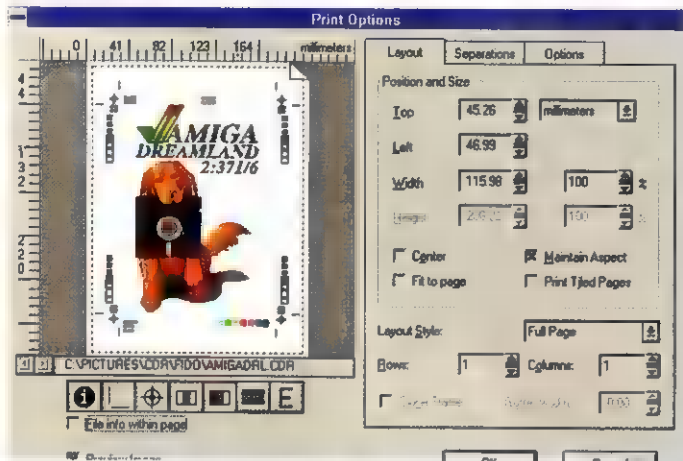
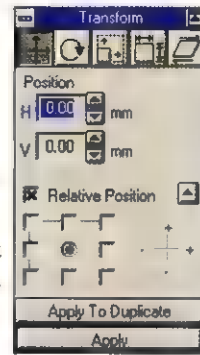
változást követi a körülte levő elipszis kihúzása is). A két új trükk pedig új teret nyit képzeleteinknek. A Lens-szel elérhetjük, hogy rajzelemeink különböző lencseként működjenek. Az egyik lencse például átlátszó, azaz a mögötte levő objektumok a beállított értéknek megfelelően átsejlenek. A másik

het egyáltalán - szentségelni fognak. Mert amit eddig csak a billentyűzetről meg lehetett oldani, például egy objektumról 90%-os kicsinyítéssel másolat készítése, ahhoz ezentúl az egeret is kell használni. Ebbe a tekercsmenübe érkezett egy új vendég is, amellyel a rajzelemek vízszintes és függőleges

objektum. Ezen eddig úgy sikerült kifogni, hogy a skálát beállítottam 1 mm: 1 mm-re.

A CorelDRAW! másik verzióról verzióra átdolgozott része a szövegkezelés (az egyik ugyebár a nyomtatás). A 4-esben kitalált paragrafus szöveg kezelés - ami sajnos nem volt hamvában halt ötlet - szerencsére a múlté. Azonkívül, hogy kényelmetlen volt az egyes paragrafusok közötti mozgás, igen könnyen hülyét lehet belőle csinálni egyszerűen azzal, hogy egy szöveg összes paragrafusát kitöröltük. Az 5-ös DRAW-ban szerencsére ezt a rémálmodt elfelejthetjük. Ellenben oda kell figyelni, hogy ezentúl ki kell jelölni az ablakban azokat a szövegrészeket, amelyeket meg szeretnénk változtatni. Ha paragrafus szöveget szerkesztünk a lapon, akkor a vonalzó olyan lesz, mintha egy windowsos szövegszerkesztő vonalzója lenne. A CorelDRAW! szövegkezelése

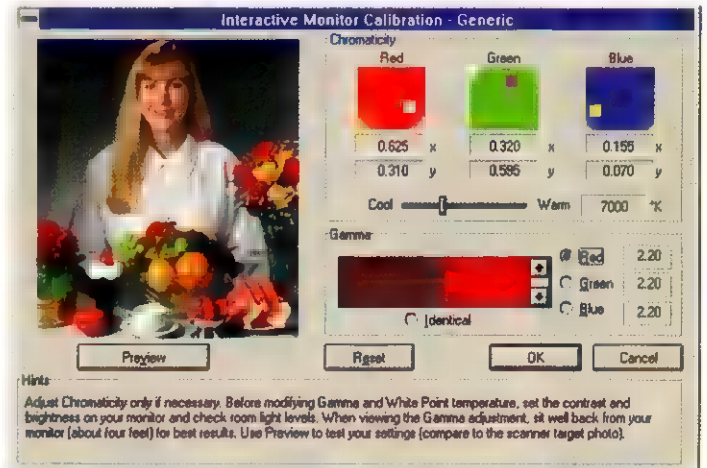
másban is kezd egyre inkább közelíteni egy szövegszerkesztőéhez. Megjelentek például újabb karakter attributumok: aláhúzás, fölhúzás, áthúzás. A szöveg mennyisége is kezd egyre kevésbé korlátozott lenni. Ugye emlékszünk még a CorelDRAW! 2-re, ahol egy string maximum 250, míg egy paragrafus szöveg 4000 karakter lehetett. Az 5-ösben egy string, illetve egy CR-rel lezárt paragrafus 8000 karakter lehet; egy állományon belül maximum 16000 paragrafuskeretet hozhatunk létre. Ha valaki megszokta a például a Word for Windows 6-osban az elgépelés figyelőt, akkor neki érdemes most ezt a szolgáltatást a CorelDRAW! 5-ösben is beállítani (TEXT Type Assist). A szövegkezeléshez is tartozik, bár nem ott kell beállítani, a PANOSE betűhelyettesítés. Mindenki tapasztalhatta már, hogy a legnikább esetben van fent két gé-



lencse nagyít, a harmadik inverzbe fordítja a mögötte levő objektumok színeit, és így tovább. A másik effektus a rejtélyes PowerClip nevet viseli. A hatását úgy lehetne elmondani, hogy egy vagy több objektumot beletehetünk egy vagy több másik objektumba. A kapcsolat létrehozása után mind a tartalmat, mind a „csomagolást” változtathatjuk.

Nem tudom, hogy örüljek, vagy bosszankodjak az 5-ös azon az újításán, hogy az eddig külön-külön levő mozgatás, forgatás, döntés, nyújtás ablakokat összedezték egy tekercsmenübe. Azok, akik inkább a billentyűzetről dolgoztak, azok most egy darabig - amíg meg nem szokják, ha meg le-

méretét adhatjuk meg. Sajnálatos módon kimaradt, hogy a méreteket arányosan tudjuk változtatni. Ehhez nekünk kell beállítani az arányos méreteket. A másik, ami nem is kicsit ledöbbsentett, hogy a program mennyire nagyvonalúan bánik a számokkal. Például, ha egy négyzetnek azt mondjuk, hogy mind a két oldala legyen 15mm, akkor az egyik 15.01mm, a másik 15.04mm lesz. Tény, hogy ezeket az eltéréseket szemmel nem igazán vesszük észre, de akkor is zavaró. Itt említeném meg, hogy a program néha (egyelőre még nem láttam át, hogy mikor) nagyságrendet téveszt. Ez azt jelenti, hogy az 1mm-re beállított Nudge érték mellett egy leütésre 1cm-t lép az



Microsoft **COREL**

WordPerfect

Borland

LOGITECH **MICROGRAFX**

NOVELL

SZÁMALK Szoftver Disztribúció
1115 Budapest, Etele út 68. tel: 185-3111 tel/fax: 185-1294

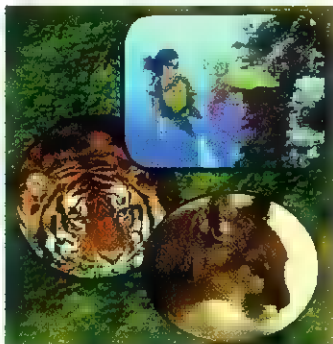
Itt van, megérkezett!

COREL DRAW! 5

Sok-sok meglepetéssel, CORELVENTURA 5.0-val!

Keresse viszonteladóinknál!

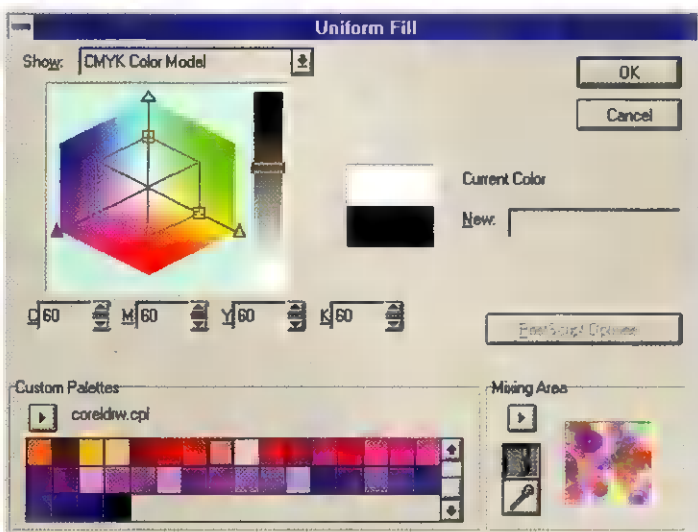
pen ugyanaz a betűválaszték. Arról nem is beszélve, hogy mondjuk egy Times New Roman hány né-



ven szerepelhet, pl: TimesNewRomanHU, H-TimesNewRoman, PFL-TimesNewRoman, stb. Ha eddig egy rajzban szerepelt valamilyen szöveg és azt olyan gépen próbáltuk meg betölteni, ahol nem volt meg az adott betűtípus, akkor azt

lunk levő készletből az adott típusra leginkább hasonlót. Utolsó megemlítendő újítás a makrózási lehetőség, ami már nagyon hiányzott. A CorelDRAW! 5-höz kapunk néhány érdekes effektus ötletet a SPECIAL Presets tekeremenében és ezekhez mi is hozzátehetjük a sajátjainkat. Például megoldható ezentúl, a Windows Recordere nélkül is, egy olyan feladat, hogy egy elkészült névjegykártyát egy klikkelésre megsokszorozzon a lapon és ne nekünk kelljen a másolatásokat megcsinálnunk.

Kedves Utasaink! A CorelDRAW! 5 utazásunk végére érkezünk. Reméljük tetszett a program, annak ellenére, hogy néhány helyen még javításra szorul. Ha jól érezték magukat, akkor kér-



minden esetben az alapértelmezés szerint beállított fonttal helyettesítette a CorelDRAW. Az 5-ös ha nem találja az adott betűkészletet, akkor lehetőséget kínál fel arra, hogy mi magunk válasszuk ki a ná-

juk várják meg az utánunk közlekedő CorelPHOTO-PAINT! 5 jelzésű járművünket! Köszönjük, hogy velünk utaztak!

Giraffe
túravezető



COMPUTERBOOKS

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.

Könyvajdonságok

László József: VGA kártya programozása

Régi hiányt pótol a szakkönyvek piacán. A programozóknak szóló könyv alapos Pascal és Turbo Pascal ismereteket igényel. A 352 oldal információon kívül, a mű lemezmelékkel is rendelkezik. Ára várhatóan 1375 forint.

A sikeres első kötet után, a játékedvelők örömeire megjelenik a **PC-s játékok 2.** A profi teszterek sok hasznos tanáccsal látják el a játékosokat. Sierra kalandok, RPG, Stratégia, Autószimulátorok. 222 oldal. Ára: 599 forint.

Dr. Székely Vladimír: Képkorrekció, hanganalízis, térszámítás PC-n című könyve a Fourier transzformációs módszerek használatával ismerteti meg az olvasót, gyakorlati példákon keresztül.

A szövegszerkesztés, tördelés rejtelmeibe vezeti az olvasót **Nagy Zoltán - Winkler Zsuzsanna: AmiPro for Windows c. kötete.** A könyv hasznos segítséget nyújt azoknak, akik autodidakta módszerrel szeretnék elsajátítani e témakör fogásait.

AJÁNLOTT ÚTVONAL A PC-K-HEZ

LAPOZZ A 24. OLDALRA, ÉS NYERT EGY KÖZÖGÖT, ESETLEG GYEREM AJÁNDÉKOT.
MINT, HALADJ A 29-RE, ÉS MILEG BOZ. OLDALUNKON SZERZD BE HÁM CD-DET.
UTÁNA ISMÉT LAPOZZ. A WIZARD'S KUPONHOZ A 34-EN IS ELREJTETTÜNK EGY
KIS MICROSOFT CSIPIT. LASSAN A CÉLNÁL VAGY. AZ 56. OLDALON GYAFIAI PÁLYÁ-
ZATUNKON EGY NAGY KUPAC AJÁNDÉK CSAK RÁD VÁR! HA VALAMI VAN ÍRJ!
CÍMÜNK: PC-K, 1536 BUDAPEST, PF. 366



Sokaknak biztosan leesik, mi is az az MPEG, főleg a "PEG" tag lesz ismerős. Valóban, a JPEG képtömörítési eljáráshoz hasonló grafikus, mégpedig mozgóképes fájlformátumról - lassan ugyanis kezd egyre nagyobb teret hódítani magának egy új elektronikus média, az MPEG video.

kép jelent meg CD-re: ■ minőségek TIF és PhotoCD formában látták meg a napvilágot, ■ gyengébbek JPEG állományokban. Aztán néhány nagyokos úgy gondolta, érdemes az eljárást a mozgóképekre is vonatkoztatni, és így lassacskán megszületett az MPEG formátum. A CD ideális média-hordozó ■ maga "keveske" 600 megájával - így akár majd' másfél órás anyagot is rögzíthetünk (pon-tosan 72 perct).

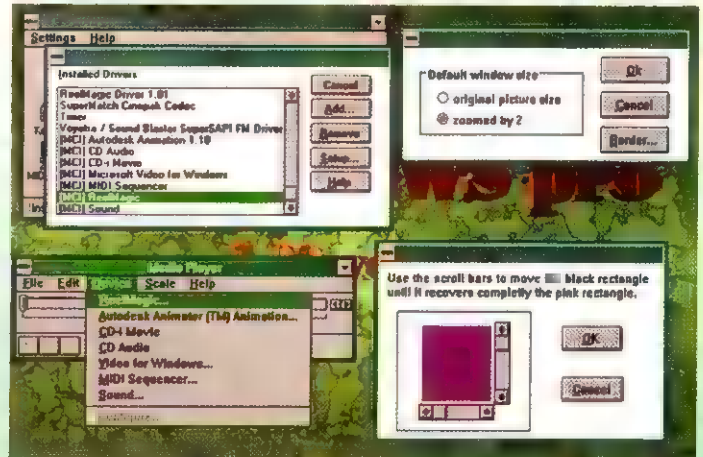
A mozgóképeknél azonban hamar felvetődik ■ gép sebességének problémája, s így ezt hardverkiegészítéssel igyekeznek megoldani (egyelőre még messze van, mikor egy X86-os képes lesz 352x288-es felbontásban másodpercenként 30 képkockát megjele-

fejlesztették ki, ám mint az várható volt, szempilantás alatt megszülettek ■ tajvani klónok is: ezek ára már nem verdesi az eget, és (ha beválik az

MPEG) egy-két éven belül ugyanolyan tartozéka lesz ■ gépnek, mint ■ hangkártya. Egyelőre még csak tapogatóz-

nem inkább a tömörítési eljárás során keletkezett veszteséggel. Mozgalmas, gyorsan pergő képkockáknál nem szembetűnő ■ baki, ám az avatott szem hamar kiszúrja a tipikus JPEG tömörítési hibát: az éles kontúroknál kicsi, homályos szegély keletkezik, és a nagyobb, hasonló színű felületeken is randa színátmenetek tűnnek elő (mintha csak 16 színben dither-elne).

Nagy előnye az ilyen kártyáknak, hogy (a megfelelő driver-rel) ismerik a CD-i formátumot, ■ így ■ Philips által kifejlesztett interaktív CD-ket is felismeri. Nemcsak



nak a fejlesztők - az MPEG ugyanis nem képes olyan minőségben dolgozni, mint egy VHS video. Hogy egészen pontos legyek, nem ■ képminőséggel van baj (hi-

filmet nézhetünk, hanem játszhatunk is, és ez nem utolsósorú egy szabvány elterjedésében.

Láttam Harrison Ford Patriot Games című filmét (Férfias játé-

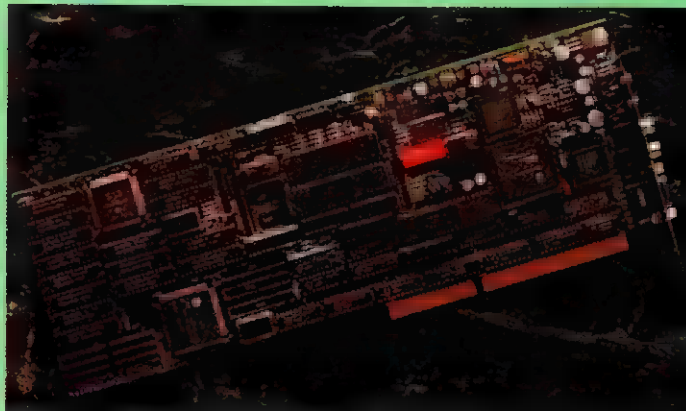
Grafikus tömörítőkártyák

Nyomul az MPEG!

Sokan szeretik ■ JPEG formátumot, hiszen olyan fantasztikusan nagy arányban képes tömöríteni a képet, mint azt egyetlen formátum sem. Ez természetesen némi "anyagvesztéssel" jár: senki nem várhatja el egy matematikai algoritmustól, hogy 90 százalékos tömörítés esetében tökéletesen dolgozzon. A nagyfokú tömörítés azonban lehetővé tette, hogy irdatlan nagy mennyiségű képet tároljunk korunk favorizált adathordozóján, egy CD-n. Millió

níteni). Az első kártyákat természetesen az Egyesült Államokban

szen az borotvaéles, ■ is beszélve ■ 16 bites sztereo hangról), ha-



kok volt talán ■ magyarított címe), meggyőző a sztereo hang, és ■ egyébként éles, VHS-maszattal nem tarkított kép - lassú kameramozgásnál, állóképeknél azonban félelmetes, miket tud produkálni! Ettől függetlenül nagy jövőt jósolok neki, mert az interaktív videózásban, multimédiás felhasználásban nagy segítség - és ami még fontos, néhány kártya még ■ szimpla, 150 KByte/másodperces sebességű CD-ROM meghajtóval is megelégszik (sok kártya azonban



nem adja a duplasebességünél (alább).

Kiadták a Compton's Interactive Encyclopedia című CD-ROM-ot, amelyen a milliőny információt mozgóképekkel egészítik ki. Az eddig AVI formátumú, borzalmas minőségű és elképesztően lassú videoformátumot lecserélték MPEG-re - ha van kártya a gépedben, lejátsza a videót, és hozzá persze a hangot is.

Az eddig említett kártyák az MPEG eljárással tömörített és

rögzített képet képesek megjeleníteni - saját készítésű filmek szóba se jöhetnek, hiszen a filmeket ki tudja milyen módszerrel tömörítették össze, és rögzítették CD-re. Léteznek már olyan programok is, amelyek az általunk elkészített állóképekből (mondjuk 3D Stúdióban renderelt animációból) komplett MPEG állományokat készít. Az általunk tesztelt szoftver nem működött még 100%-osan, és csigatempóval dolgozott (érdemes éjjel számoltnai, vagy hétvégén,

amikor amúgy is a Balatonon nyaralsz). Ha mondjuk van CD-ROM író (és lassacskán miért is ne lehetne, olyan iramban fejlődik a CD-ROM technológia), komplett filmet készíthetsz egy nyavalyás 486-ossal. Kapható természetesen MPEG editáló kártya is (például az Optibase-től), amelynek segítségével merevleme-

zen is történhet a videójelenetek összevágása - tartok tőle, hogy ez a műfaj még gyerekcipőben jár. Mindenesetre kábeltelevíziók számára, és otthoni bütykölésre isteni jó szórakozás. A kártyákért még



meglehetősen nagy summát kérnek, bár a klónok ára egyre inkább igazodik pénztárcánkhoz: az amerikai Optibase kártyák ára még 100,000 forint fölött van, egy-egy tajvani „műkártyát” már

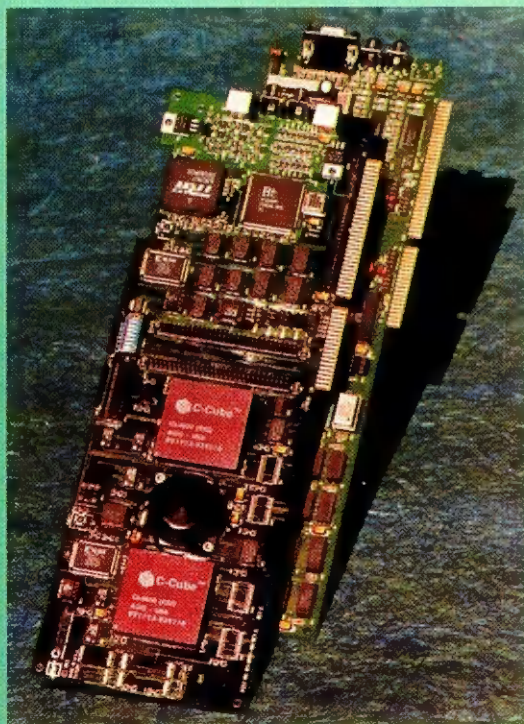
30-40,000 forintért meg lehet szerezni - hogy mikortól, azt nem tudni, mert olyan nagy a kereslet, hogy a hazai beszerzőket már hosszú sor várja.

Érdekességként említem, hogy teszteltünk egy beépíthető JVC CD-ROM író/olvasót, amelyet a Storage Systemtől kaptunk kölcsön - sajnos már nem maradt időnk az MPEG formátum kiírására, pláne, hogy éppen nem volt 600 megabájt üres hely a Winchesterünkön (ennyi kell ugyanis minimum az íráshoz). Szintén alkalmas multimédiázásra az a Pioneer Multidisk rendszer (ezt is a Storage System forgalmazza), amely egyszerre 6 CD-t gyömöszöl magába (létezik 18-as verzió is), és négyszeres sebességgel szaladgál a CD sávjain. Sajnos ára miatt még nem vettünk belőle egy tuca- tot (160,000 Ft körül van), de azért elérne egy a szerkesztőségben. Igazából úgy vettük ki, hogy csak kényelmi szempontból van jelentősége a 6 CD-helynek: hálózatban ugyanis nem használ-

ható.

Köszönjük a VAN Videotechnikai Társaságnak, hogy segített az MPEG lélektanának boncolgatásában.

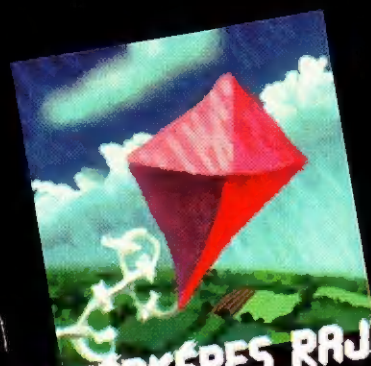
Mr. Chaos



Kártyatípus	VGA / Video	CD-i
ReelMagic	VGA / -	Ismeri
Visionics	VGA/ Video	Ismeri
MoviePlus	- / Video	Elvileg ismeri, de nem ment
Formosa	VGA / Video	Elvileg ismeri, de nem ment
Optibase	- / Video	Nem ismeri

A táblázatban összefoglaltuk, mely kártyáknak van videokimenete (vagy csak a VGA monitoron működött), illetve megvizsgáltuk azt is, megbarátkozik-e a Philips Interactive fájlformátummal.

Art Gallery



BITTÉRKÉPES RAJZOK



VEKTOROS GRAFIKÁK



**HÁROMDIMEZIÓS
MUNKÁK**

RAJZOLJ!

A PC-X elképesztő számítógépes grafikai pályázatot hirdet három kategóriában! Alkotásaitokat a fenti témakörökben várjuk 1994. december 1-ig. A legjobb grafikákat havonta ezen az oldalon leközzöljük és a Computer Karácsonyon

700.000 forint

összértékben díjazzuk a nyerteseket!

**Díjak és
támogatók...**

BITTÉRKÉPES RAJZ

1. díj

Photoshop 2.5

Kontakt Design Stúdió
1011 Bp., Iskola u. 5.

2. díj

ATI mach64 2MB

turbo grafikus kártya

Allegro

1016 Bp., Tigris u. 28.

3. díj

**Multimédia Madness
könyv két CD-vel**

Software Station

1012 Bp., Kosciuszckó u. 22.

VEKTOROS GRAFIKA

1. díj

Corel 5.0

Számalk Szoftver

1115 Bp., Etele út 68.

2. díj

CD ROM Drive

10 CD-vel

3. díj

**Corel Artshow
könyv egy CD-vel**

Software Station 1012 Bp.,

Kosciuszckó u. 22

HÁROMDIMEZIÓS GRAFIKA

1. díj

3D Studio v3.0

Autodesk Hungary

1023 Bp., Szemlőhegy u. 23.

2. díj

SPEA Mirage P-64

2 MB grafikus kártya

ELSAT International

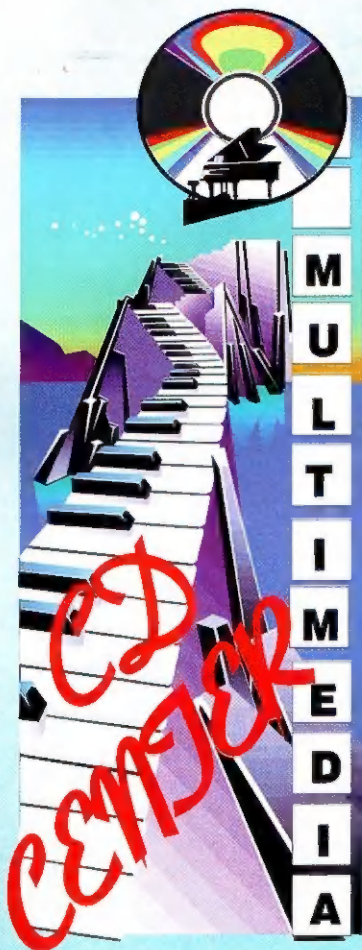
Hivatalos SPEA disztribútor

3. díj

**Inside 3D Studio
könyv egy CD-vel**

Software Station

1012 Bp., Kosciuszckó u. 22.



Magyarország legnagyobb CD-ROM választéka!

Több ezer CD közül válogathatsz raktárról! Kérd floppy-n lévő árjegyzékünket! Vidékre utánvétellel szállítunk!

AUTOMEX

Amerikai-Magyar Kft.
1077 Wesselényi u. 21.
Tel.: 2-680-885, 2-678-547
Fax.: 2-678-546

ASTORIA Üzletház

1072 Rákóczi út 4-6.
Tel/Fax.: 1-221-281
Nyitvatartás: 10-18h.

CD-Byte

1027 Bem J. tér 2.
Tel/Fax.: 2-026-438

3G Computer

1093 Lónyay út 13/b.
Tel/Fax.: 2-172-800

Klubtagoknak rendkívüli kedvezmények:

a nálunk vásárolt CD árát kedvező áron beszámítjuk, ha újat vásárolsz. Kérd a részletes klubtagsági tájékoztatót!

Minden nap rendkívüli CD ROM kiállítás, akár 10-70% árkedvezmények is!

AKCIÓ!

Sony CD-33A CD ROM drive+ajándék CD 18900Ft+ÁFA
Minden 3500 Ft alatti CD ROM csak 1280Ft+ÁFA
Cd Pack 10 CD-vel

(6.5 Gigabájt jobbnál jobb programokkal) 5900Ft+ÁFA

Amíg a készlet tart!

Minden CD ROM-ot megvásárlás előtt kipróbálhatsz.

Adataidat CD-re mentjük!

CD-i (MPEG) lemezek nagy választékban.

Friss információk a Teletext 375. oldalán!

Ha szeptemberben bármely, általunk is forgalmazott CD ROM-ot máshol olcsóbban kínálják neked, mi azt még olcsóbban adjuk majd oda!

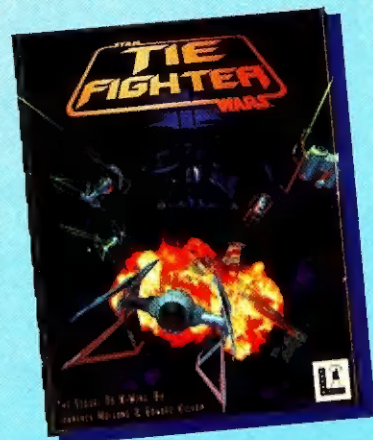
AUTOMEX MULTIMÉDIA CD CENTER
„Minden áron versenyben!”

E szelvény felmutatása további 10% kedvezményt jelent az aktuális árainkból!

TIE FIGHTER

A Rebel Assault és az X-Wing játéksorozat újabb epizódja. Ezúttal a Birodalom oldalán harcolsz egy Tie Fighter pilótaülésében.

Az X-Wing-hez hasonló szimulátor-jellegű játék.



AL-QADIM

Az 1001 éjszaka világában játszódó látványos, élethű hangokkal elkészített játék. Hősöd szörnyetegekkel, pókokkal, ellenséges harcosokkal csatázik.



MAD DOG 2

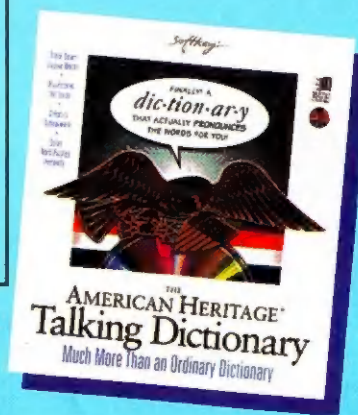
Egy western-film részesévé válva küzdhetsz a Vadnyugaton. Filmszerű grafikájával feledhetetlen élményt nyújt az 500 megabájtos CD-lemez.



AMERICAN HERITAGE DICTIONARY

Több százezer címszót és kifejezést tartalmazó nagy angol értelmező szótár. A szavak helyes kiejtését angol anyanyelvűek által kimondott címszavakkal tanítja.

Minden szinten jól alkalmazható nyelvoktató CD.





Ha számítógépes hálózat: NetWare 4

WALTON
NETWORKING LTD.
WALTON

WALTON NETWORKING KFT.
a Novell első magyarországi disztribútora
1077 Budapest, Almássy tér 2.
Tel: 267-9006, 267-9007, 267-9010
Fax: 267-9011



Csak eredeti és hozzáértő forrásból!